Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

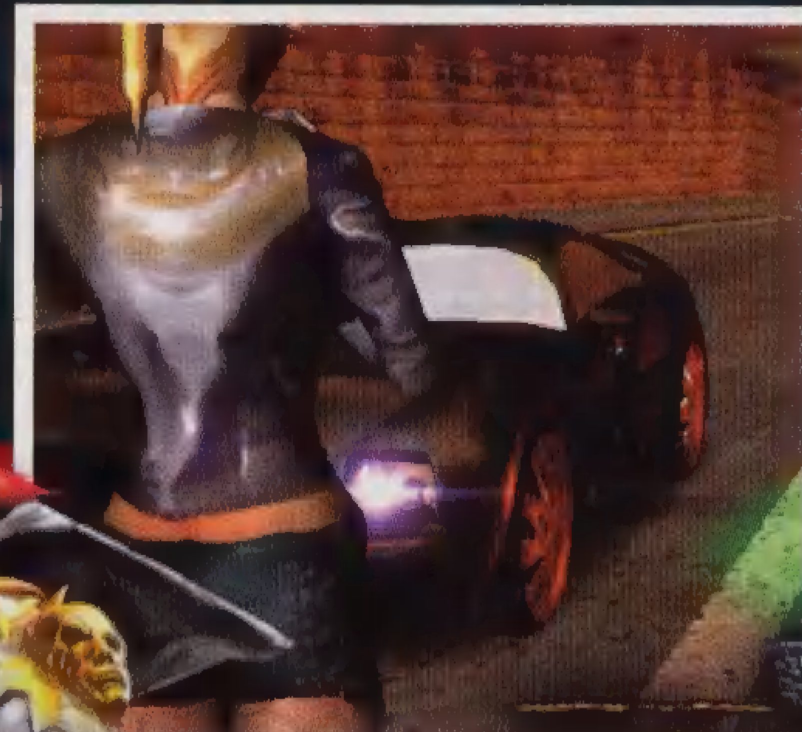
GRY KOMPUTEROWE

NR 5-6/2008

6,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

- HIT! TAXI 3 EXTREME RUSH POLSKA WERSJA
- HIT! ICE CREAM TYCOON DELUXE POLSKA WERSJA
- PLUS! 6 SUPER GIEREK





2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
TAXI 3 EXTREME RUSH

WEŹ UDZIAŁ W NIELEGALNYCH WYŚCIGACH ULICZNYCH I ODZYSKAJ SKRADZIONĄ BRYKĘ!



GRA # 2
ICE CREAM TYCOON DELUXE

ROZKRĘĆ INTERES I ZOSTAŃ LODOWYM POTENTATEM!



PLUS!
6 SUPER GIEREK

- HYPERBALLOID 2
- MERRY MOTORS
- SNOWY: SPACE TRIP
- HIDDEN WONDERS OF THE DEPTHS
- CHEWSTERS
- TURTIX

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR SOULSTORM



NAJBARDZIEJ DYNAMICZNY RTS!

ASSASSIN'S CREED



ORYGINALNA GRA AKCJI

FRONTLINES FUEL OF WAR



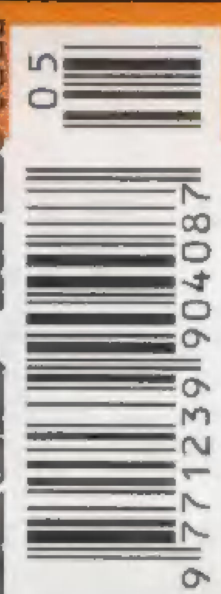
KOLEJNY WIELKI HIT TWÓRCÓW BATTLEFIELDA

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

PLUS!

POZOSTAŁE RECENZJE ▪EXPERIENCE 112 ▪IMPERIUM ROMANUM ▪SUDDEN STRIKE III: ARMS FOR VICTORY ▪LEGEND: HAND OF GOD ▪STRANGER ▪JACK KEANE ▪THE CLUB ▪ANNO 1701: KLĄTWA SMOKA ▪THE SIMS 2: CZAS WOLNY ▪COMMAND & CONQUER 3: GNIEW KANE'A ▪LOST: ZAGUBIENI ▪THE SIMS: HISTORIE Z BEZLUDNEJ WYSPY NOWOŚCI MAFIA II ▪COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 ▪NASZA STRONA WWW

INDEX 324329 ISSN 1230-9044



SPIS TREŚCI

PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: Frontlines: Fuel of War, Assassin's Creed, Experience 112



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Stranger, Jack Keana Sudden Strike 3, Anno 1701



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Legend: Hand of God, C&C 3: Gniew Kane'a, W40.000: Dawn of War - Soulstorm

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great

KOREKTA Joanna Kulakowska

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

PEŁNE GRY

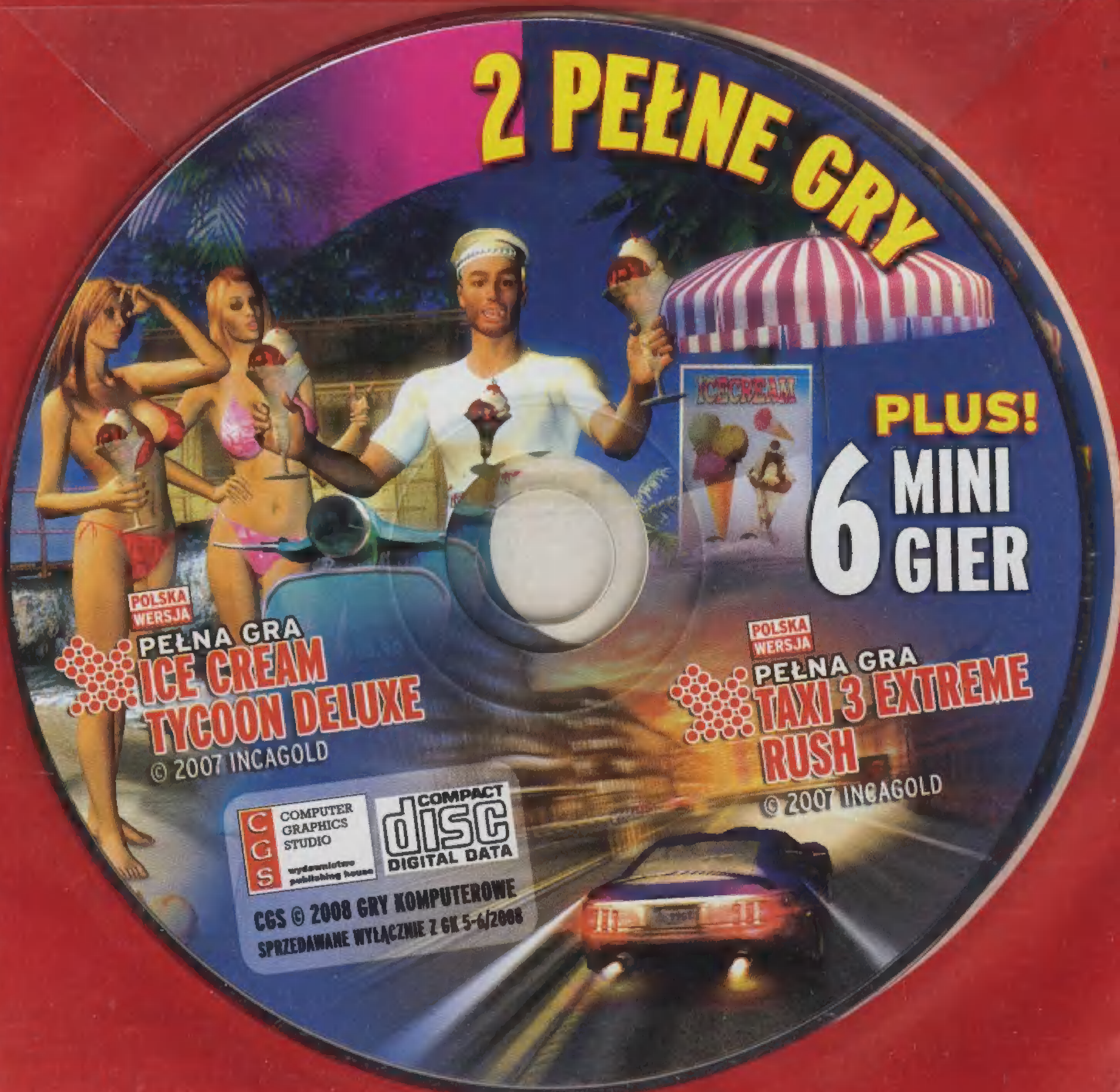


TAXI 3 EXTREME RUSH

PLUS!
MINI GRY
• HYPERBALLOID 2
• MERRY MOTORS
• SNOWY: SPACE TRIP
• HIDDEN WONDERS OF THE DEPTHS
• CHEWSTERS
• TURTIX



ICE CREAM TYCOON DELUXE





TAXI 3 EXTREME RUSH

Mimo owego mylącego tytułu w grze nie będziecie prowadzić taksówki. Zamiast tego weźmiecie udział w nielegalnych wyścigach ulicznych

Mimo owego mylącego tytułu w grze nie będziecie prowadzić taksówki. Zamiast tego weźmiecie udział w nielegalnych wyścigach ulicznych.

W intro główny bohater, najsłynniejszy londyński taksówkarz, zostaje pozbawiony swojego mocno stuningowanego narzędzia pracy.



Kto i dlaczego ukradł taksówkę? Trop wiedzie do organizatorów podziemnej ligi wyścigowej. Aby się do nich zbliżyć, musicie wystartować w nielegalnych zawodach i zdobyć odpowiednio wysoki poziom sławy. Tak więc wskakujcie do bryki i jazda.

NA PEŁNEJ PRĘDKOŚCI

Po odpaleniu gry znajdziecie się w menu startowym. Tutaj można wpisać swoje imię, wybrać rodzaj wyścigu i samochodu (plus jego kolor) oraz sprawdzić stan swych finansów. Udział w każdych zawodach wymaga wpłacenia określonej kwoty startowej. Całą sumę zgarnia zwycięzca, dlatego nawet zajęcie drugiego miejsca oznacza porażkę. Możecie bawić się tak długo, dopóki macie pieniądze na wystartowanie w jakimś wyścigu. Drugie bardzo ważne kryterium stanowi poziom sławy. Jeśli nie zdobędziecie wystarczająco dużego szacunku wśród przeciwników, ci nie będą chcieli się z wami ścigać. Sławę zyskacie wygrywając kolejne zawody. W menu startowym wybieracie również organizatora wyścigów, za pomocą klawiszy Page Up i Page Down. Waszym celem jest zwycięstwo we wszystkich specjalnych turniejach, organizowanych przez bossów podziemnych zawodów. Pamiętajcie również, że podczas wyścigów brak jakichkolwiek zasad. Nieważne, jak dojedziecie do mety, liczy się tylko pierwsze miejsce. Bardzo skuteczną metodą okazuje się taranowanie przeciwników i doprowadzanie ich do kolizji z innymi uczestnikami ruchu. Da się w ten sposób nawet unicestwić



rywala (jego pojazd wybuchnie). Generalnie radzimy korzystać z automatycznej skrzyni biegów, ale nie zawsze można ją wybrać. W „wyścigach po prostej" wystartujecie jedynie w pojeździe wyposażonym w ręczną skrzynię biegów. Wyczucie momentu zmiany biegu stanowi tu klucz do zwycięstwa. Natomiast w pozostałych zawodach należy nauczyć się umiejętne wykorzystywać dopalacz. I na koniec ostatnia sprawa. Jeździcie po Londynie i obowiązuje was ruch lewostronny. Na początku zabawy możecie mieć z tym kłopoty, ale z czasem jakoś przywykniecie.

OPCJE MENU

Jeden Gracz – rozpoczęcie zabawy
Gra Wieloosobowa – wyścigi przez Internet
Opcje – ustawienia gry
Autorzy – lista twórców
Wyjdź – wyłączenie gry ■



INFO

TYP GRY
Wyścigi

WYMAGANIA
PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Win 98/XP/Vista

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – aktualne okrążenie
2 – czas na dotarcie do najbliższego punktu kontrolnego
3 – czasy wszystkich zawodników
4 – strzałka pokazująca drogę do punktu kontrolnego
5 – skrzynia biegów
6 – wskaźnik prędkości i stan dopalacza
7 – aktualnie zajmowana pozycja
8 – mini-mapa



STEROWANIE
Strzałki – kierowanie pojazdem
Spacja – hamulec ręczny
Ctrl – dopalacz
A – wyższy bieg
Z – niższy bieg
H – klakson
L – światła
C – zmiana kamery



WERSJA POLSKA

ICE CREAM TYCOON DELUXE

Jesteśmy zagorzałymi fanami gier z serii Tycoon, ponieważ dzięki nim możemy rozkręcać tak nietypowe przedsiębiorstwa jak lodziarnie

W brew pozorom nie jest to łatwe zadanie. Zaczynamy od totalnego zera, a dokładniej mówiąc, od jednego pchanego wózka. Celem rozgrywki jest stworzenie potężnego imperium, przynoszącego ogromne zyski.

ZAKASUJ ZIELONĄ BUDKĘ

Zabawę najlepiej rozpocząć od Wprowadzenia. W przystępny sposób zostały tu opisane wszystkie najważniejsze aspekty prowadzenia lodowego biznesu. Gdy już się z nimi zapoznacie, czas wziąć się do roboty. Odpalając nową grę, można wybrać Tryb Arcade i Tryb Kampanii. W pierwszym z nich cel stanowi zarobienie określonej kwoty w jak najkrótszym czasie. Kolejne okolice, gdzie można założyć biznes, odblokujecie w kampanii. Przejdźmy więc do drugiego trybu. W pierwszej misji trzeba w przeciągu 20-tu dni zdobyć 10-procentowy współczynnik popularności. Zrobicie to, reklamując się w lokalnych mediach, takich jak gazety, radio i telewizja, oraz sprzedając lody, na które pojawi się największe zapotrzebowanie. W każdej dzielnicy są to inne smaki, dlatego rozpoznanie preferencji klientów staje się najważniejsze. Każdy, kto poprosi o swojego ulubionego loda i go nie dostanie, spowoduje obniżenie współczynnika popularności. Uszczęśliwienie wszystkich nie będzie łatwe, bo w pierwszej misji macie do dyspozycji tylko jeden wózek mieszczący 50 lodów. Jednak na późniejszych levelach można kupować lepsze pojazdy, między innymi samochody-lodziarnie. Kolejny problem stanowi fakt, że lody trzyma się w zamrażarce tylko trzy dni. Po upływie owego czasu trzeba wyrzucić cały niesprzedany towar. Pamiętajcie również, że choć od początku możecie dowolnie zmieniać ceny towaru, nikt nie zapłaci wiele za lody nieznanej firmy. W menu regulacji cen zatrudniamy też pracowników. Nie oszczędzajcie na nich, zwłaszcza na ochroniarzach, bo złodzieje nie dość, że kradną pieniądze, zabierają także... lody. Przed wysłaniem pracowników w teren warto sprawdzić aktualną prognozę pogody. W zimne i deszczowe dni nie ma sensu maksymalnie zapychać lodziarek. Jeśli idzie o samą sprzedaż, można zlecić ją komputerowi, klikając na przycisk „Pomiń dzień". Alternatywą jest samodzielne kierowanie pojazdami.– wtedy najlepiej zwiększyć prędkość gry, korzystając z paska u góry ekranu.

INFO

TYP GRY
Ekonomiczna

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/ME/2000/XP





OPCJE MENU

Nowa gra – rozpoczęcie zabawy
Wprowadzenie – samouczek
Wczytaj grę – kontynuacja wcześniej zapisanej gry
Opcje – ustawienia gry
Najlepsze wyniki – tabela rekordów
Koniec – wyłączenie gry ■



EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY

1 – menu systemowe
2 – statystyki
3 – budżet
4 – okolica
5 – posiadane lody
6 – kupowanie lodów
7 – pojazdy
8 – nowości
9 – posiadane pieniądze i notowania popularności
10 – cel misji i czas na jego wykonanie
11 – rozwinięcie jednego z bocznych menu
12 – pasek z najważniejszymi wiadomościami



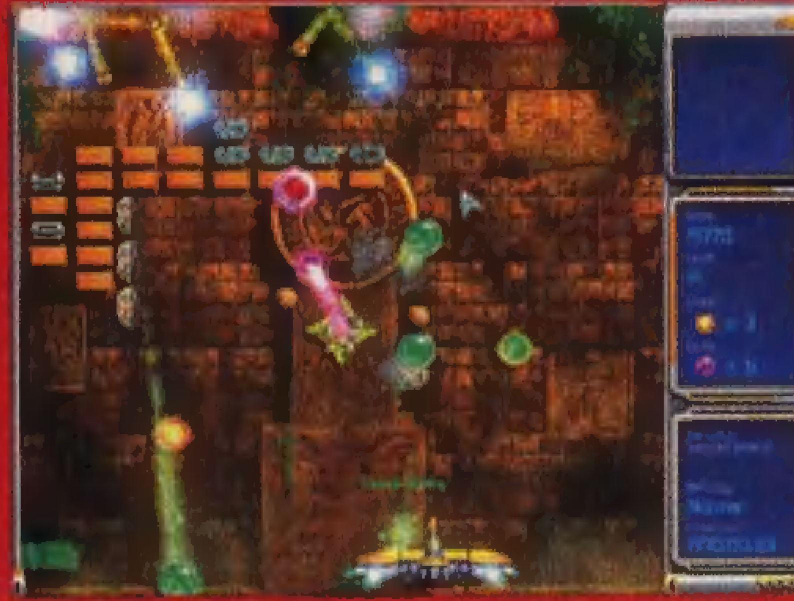
STEROWANIE

Grę obsługujemy głównie za pomocą myszki.
Strzałki – sterowanie pojazdem

HYPERBALLOID 2



Klasyczny i nieśmiertelny Arkanoid powraca w nowej wersji. Tym razem do dyspozycji graczy twórcy oddali cztery różne światy: Ancient Worlds, Planets Worlds, Original Worlds i Hitech Worlds. Czym Hyperballoid 2 różni się od swojego praprzodka? Kolorową grafiką, dużą liczbą dodatkowych ulepszeń, pomagających w zbijaniu klocków, oraz faktem, że wiele obiektów do zniszczenia okazuje się ruchome, co czyni rozgrywkę



znacznie ciekawszą. Zupełną nowością jest również edytor pozwalający tworzyć własne plansze. Na zabawę macie godzinę. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 2000/XP/Vista

MERRY MOTORS

Niniejsza wersja shareware z pewnością ucieszy wszystkich najmłodszych użytkowników komputerów. Dzieciaki zyskają możliwość pobawienia się przez godzinę w różne gry logiczne i zręcznościowe. W ten sposób, łącząc przyjemne

STEROWANIE

Grę obsługujemy głównie za pomocą myszki.
Strzałki – poruszanie się





z pożytecznym, będą podczas zabawy ćwiczyły pamięć, logiczne myślenie, rysowanie kształtów liter. Nauczą się przy okazji nazw kolorów i wielu innych rzeczy. Aby ułatwić poruszanie się po menu, do wyboru jest kilka środków transportu, a każdy z nich oferuje inne zadania. ■

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista

SNOWY: SPACE TRIP

Tym razem Snowy musi uratować swoich zielonych kompanów przed potworami z kosmosu. Unikając przeciwników, zbieraj swoich przyjaciół. Wystarczy, że przejdziesz obok nich, a ci podążą za tobą. Im dłuższy łańcuch w ten sposób utworzysz, tym więcej punktów zdobędziesz. U góry, na środku ekranu, widnieje liczba kompanów do uratowania. Gdy już skompletujesz wszystkich, udaj się do rakiety, by zakończyć level. Aby było łatwiej, wrogów możesz atakować skrzyniami. Wersja shareware działa przez jedną godzinę i oferuje trzy poziomy trudności. ■

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Strzałki w lewo/prawo – poruszanie się
Strzałka w górę – skok
Ctrl – kopanie skrzyń



HIDDEN WONDERS OF THE DEPTHS

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

Rzadko się zdarza, by wersja shareware była tak urozmaicona jak ta. Grając w Hidden Wonders of the Depths, w każdej lokacji musicie znaleźć przedmiot. Ponieważ został on zniszczony, najpierw trzeba poszukać fragmentów, z jakich się składa.



Na szczęście twórcy zadbali, by gra nie była monotonna. Brakujące części potrzebnych rzeczy zdobywamy, torując krabowi drogę do skrzyni, szukając par identycznych symboli na odwróconych kamykach, oczyszczając plansze z zaznaczonych elementów lub układając obrazek z wymieszanych losowo klocków. Gwarantujemy wszystkim dobrą zabawę przez 60 minut. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

TURTIX

Turtix to żółw uczący się w szkole magii. Choć jest dopiero początkującym adeptem, chciałby jak najszybciej posiąść moc potrzebną do rzucania potężnych zaklęć. Próbując zgłębić tajną wiedzę na własną rękę, Turtix doprowadza do katastrofy – zniknięcia wszystkich pozostałych uczniów szkoły. Nie mając innego wyjścia, żółw wyrusza im na ratunek. Ta sympatyczna i nieskomplikowana platformówka z ładną grafiką na pewno przypadnie do gustu wielu graczom. Możecie w nią pograć przez 60 minut, a do wyboru są dwa tryby: Story Mode i Arcade Mode. ■

STEROWANIE

Strzałki w lewo/prawo – poruszanie się
Strzałka w górę – skok
Spacja – kopanie ogłuszonych potworów

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows ME/2000/XP/Vista

CHEWSTERS

Chewsters to taka bardziej przyjazna dla oka (bo kolorowa) wersja Critters. Mimo tej drobnej różnicy obie rasy wiele łączy – są małymi i złośliwymi kosmitami, próbującymi podbić Ziemię. Chewstery wylądowały na głównych placach największych metropolii na świecie i stamtąd zaczynają atakować całe miasto. Twoje zadanie, Drogi Graczu, polega na ich powstrzymaniu. Zniszczysz je, łącząc ze sobą co najmniej trzy stwory danego koloru. Oczyszczając systematycznie planszę, dotrzesz do centrum – latającego spodka, wypluwającego nowych najeźdźców. Musisz go rozwalić w ten sam sposób, łącząc ze sobą kosmitów. Masz na to jedną godzinę. ■



INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

BLACKSITE

NIE WSZYSTKO MOŻE POZOSTAĆ TAJEMNICĄ

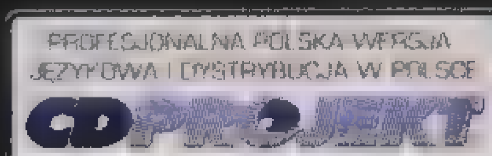


PREMIERA: 28 MARCA!



PC DVD ROM

PLAYSTATION 3







MIDWAY

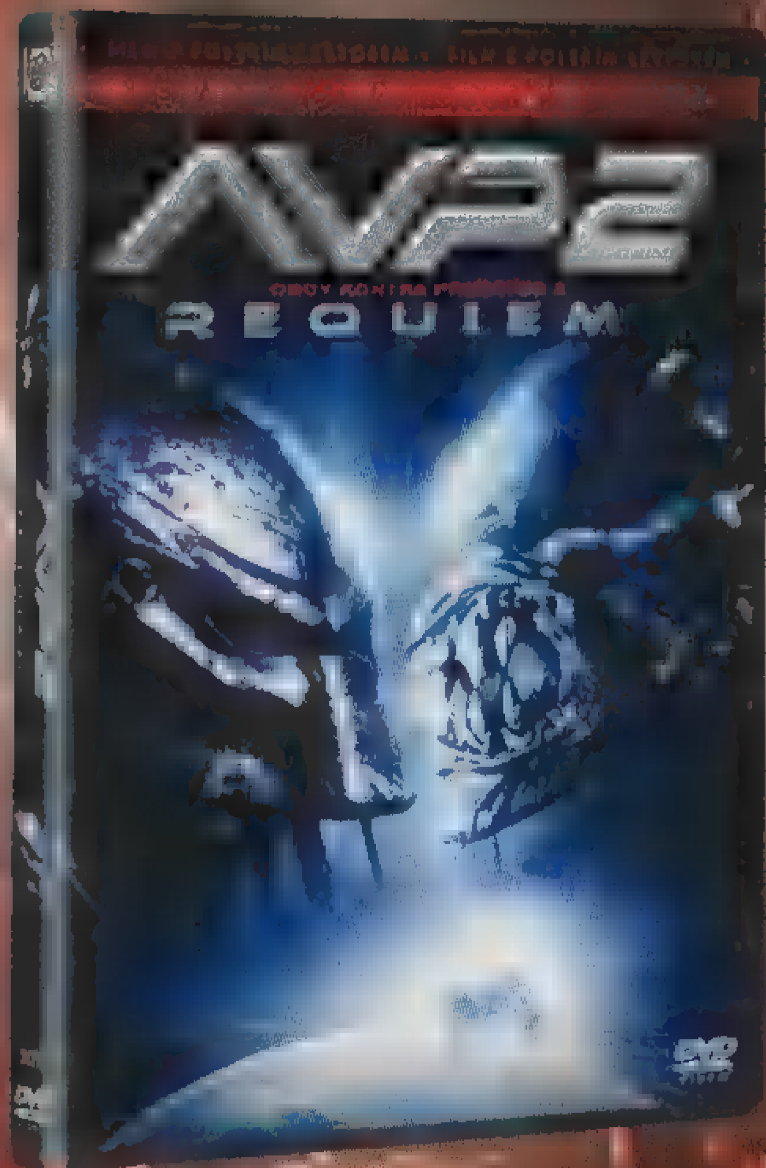
KONKURS

Z OKAZJI PREMIERY NA DVD VIDEO

AVP 2

OBCY KONTRA PREDATOR 2

REQUIEM



Pytanie:

Kto wyreżyserował pierwszą część OBCY KONTRA PREDATOR?

Do wygrania:

Filmy na płytach DVD OBCY KONTRA PREDATOR 2!

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa. Fundatorem nagród jest firma IMPERIAL CINEPIX

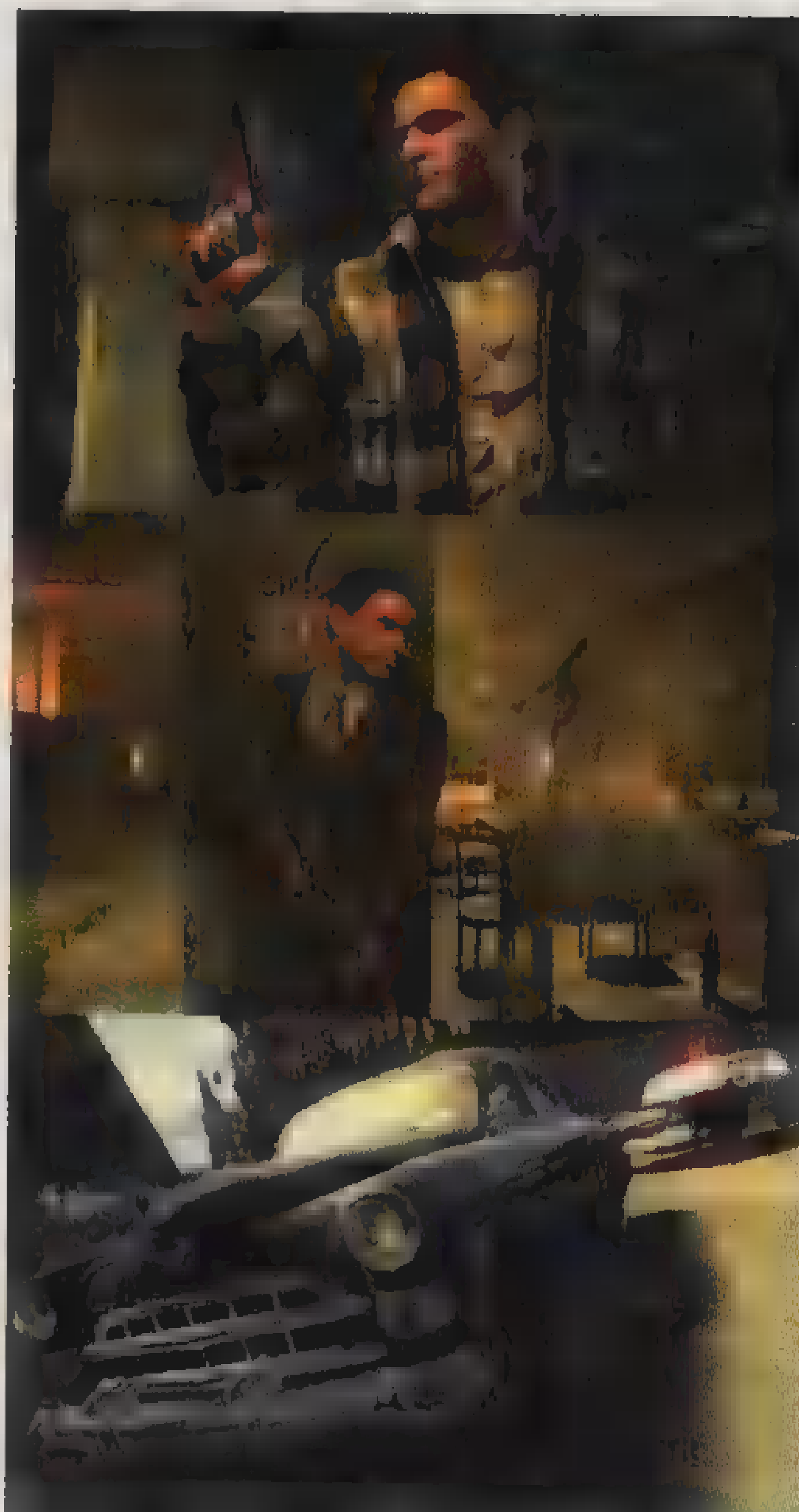
PREMIERA NIE USTALONO **PRODUCENT** 2K CZECH **WYDAWCA** 2K

MAFIA II



Zaskakujący, nowatorski i niebywale grywalny projekt czeskich programistów jednak doczeka się kontynuacji. Od lat wiadomo, że Mafia II jest tworzona, teraz jednak stało się pewne, iż zostanie wydana. Choć nie wiadomo jeszcze dokładnie, kiedy. Czego możemy spodziewać się po tej produkcji?





Cóż, przede wszystkim niepowtarzalnego klimatu przełomu lat 50. i 60. XX wieku w amerykańskim metropolitarnym stylu. W wielkim, otwartym do eksploracji mieście pojawia się nowy mafijny gracz (choć z początku raczej pionek), którego poczynaniami sterujemy. Nasz bohater nie jest ani trochę prawy i sprawiedliwy, kradnie i zabija dla mafii, kierując się – oczywiście – specyficznie rozumianym honorem. Przed nami brawurowe akcje, strzelaniny, pościgi samochodowe i pełna swoboda działania – najwyraźniej Czesi chcą nam zafundować wolną amerykankę. Naturalnie, ma być obecny wątek główny fabuły, ale podobno nic nas nie zmusi, by go realizować (no, może co najwyżej powtarzalność misji pobocznych od pewnego momentu...).

Graficznie Mafia II prezentuje się wręcz rewelacyjnie. Szczegóły barwnego miasta z epoki rock'n'rollowej oddano z wielką dbałością, zapowiadane są też zaawansowane efekty cząsteczkowe i spora rozpiętość warunków pogodowych, wpływających na nastrój metropolii. Co prawda już na tym etapie widać, że za rozległość obszaru gry zapłacimy powtarzalnymi elementami wystroju świata – vide budynki wykonane z jednej cyfrowej sztancy, stojące zbyt blisko siebie, by tego nie dostrzec, ale... miejmy nadzieję, że w gorączce rozgrywki nie będzie to zbytnio szczypać w oczy. ■

PREMIERA KWARTAŁ IV **PRODUCENT** EA **WYDAWCA** EA

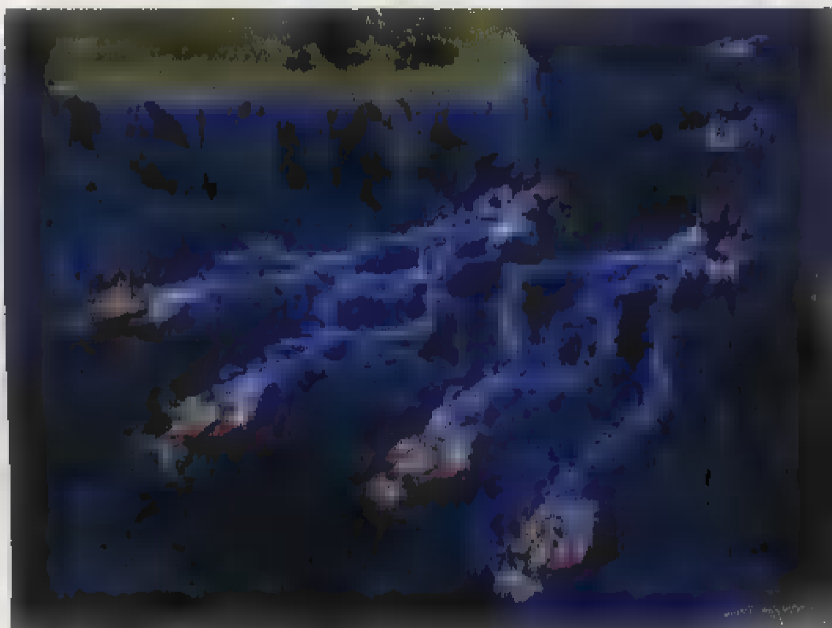
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Gdy w zeszłym roku na nasze pecety trafiła nowa część tyberiańskiej serii Command & Conquer, wielu graczy starszej daty nie kryło wzruszenia (a czasem i oburzenia).

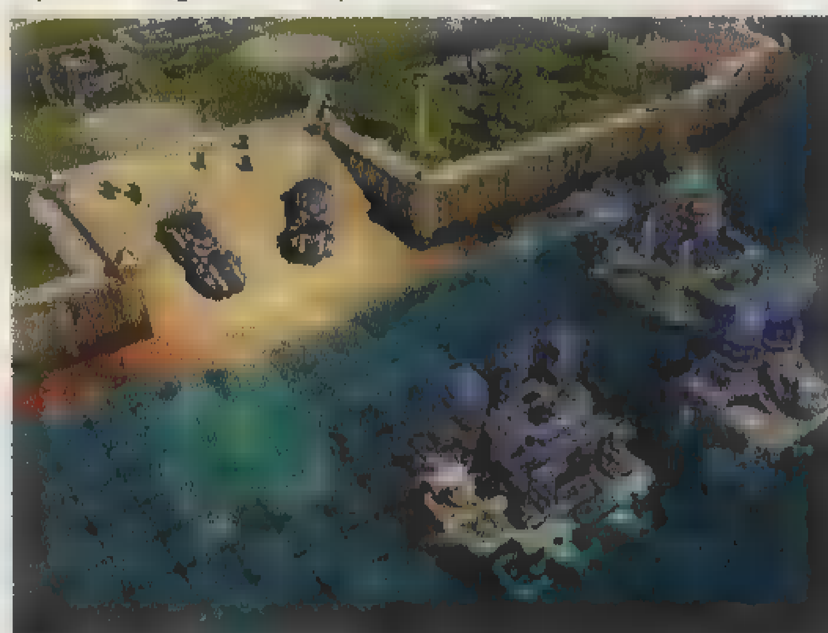


EA udowodniło, że choć w dalszym ciągu ma kłopoty z nowatorstwem, to jednak potrafi uszanować dobre, sprawdzone rozwiązania sprzed lat. Nikt z twórców gry nie udawał nawet, że jest mądrzejszy od dawnej ekipy z Westwood Studios i lepiej od „ojców" C&C rozumie specyfikę serii. Przykładowo: po raz pierwszy od lat powróciły filmowe przerywniki z aktorami. Teraz podobne podejście towarzyszy zespołowi odpowiedzialnemu za tworzenie trzeciej odsłony Red Alert. Znowu będziemy mieli podróże w czasie, prowadzące do poważnych zmian geopolitycznych, a w fabule pojawią się znane z dawnych części Red Alert postacie. Znane frakcje sprzed lat przejdą pewien lifting, ale powinny pozostać bliskie temu, co zapamiętaliśmy.





Zgodnie z nowymi standardami dodana zostanie trzecia frakcja. Będzie to Imperium Wschodzącego Słońca, czyli niewiarygodnie rozwinięta technologicznie Japonia. Nowa frakcja może się wydać znajoma tym osobom, które zetknęły się z grą RTS Maelstrom – pojazdy zdolne do transformacji i inne zasugerowane przez twórców elementy świadczą o pewnej wtórności względem owej niszowej produkcji. Co ciekawe, kampanię będzie można przechodzić w trybie kooperacji, we dwie osoby. Dla samotników przewidziano zróżnicowane algorytmy wirtualnych towarzyszy, zastępujących drugiego gracza. Graficznie jest bardzo tradycyjnie, a zarazem w miarę nowocześnie – czyli tak samo jak w C&C 3. Cóż, pod koniec roku przekonamy się, czy produkcja rzeczywiście okaże się sentymentalną podróżą, czy tylko odgrzewanym kotletem... ■



NASZA STRONA WWW

Nasze pismo – przyznajemy, że z pewnym opóźnieniem – zaznaczyło jakiś czas temu swą obecność w Internecie. Przygotowaliśmy dla Was funkcjonalną, przejrzystą i pełną ciekawych materiałów stronę sieciową. Znajdziecie nas pod adresem http://twojegry.com.pl/.

Regularnie uaktualniamy naszą bazę materiałów, warto więc zaglądać co jakiś czas i sprawdzać, cóż nowego pamiętacie – kiedyś stanowiły żelazny element większości czasopism branżowych, ale z czasem były coraz silniej wypierane z drukowanych stron. Brak dla nich miejsca w „Grach Komputerowych", ale postanowiliśmy pozwolić im powrócić w wersji elektronicznej. Tak samo postąpiliśmy z innym, niegdyś obowiązkowym, składnikiem pism – kodami. Większość artykułów ma przygotowaną wersję do wydruku, więc jeśli ktoś woli czytać w łazience,



przybyło. Wykorzystujemy zarówno teksty opublikowane na łamach „Gier Komputerowych", jak i takie, których w czasopiśmie nie ma. Do tej pierwszej grupy należą recenzje (gier komputerowych i gier planszowych). Do drugiej zaś między innymi zapowiedzi, dzięki czemu możecie sprawdzić, jak dwóch różnych autorów ocenia przyszły potencjał danej gry. Znajdziecie też poradniki, które – jak zapewne a nie przed monitorem, może pozostać tradycjonalistą...

Nie ma sensu się rozwodzić nad całą zawartością naszej strony. W formie litego tekstu może się to okazać zbyt zagmatwane, a przecież na http://twojegry.com.pl/ wszystko jest posortowane dzięki przyjaznemu dla użytkowników menu. Zapraszamy zatem do odwiedzin, ze swojej strony obiecujemy zaś, że nowe materiały będą się pojawiać jak najczęściej. ■



Już w sklepach

JACK KEANE

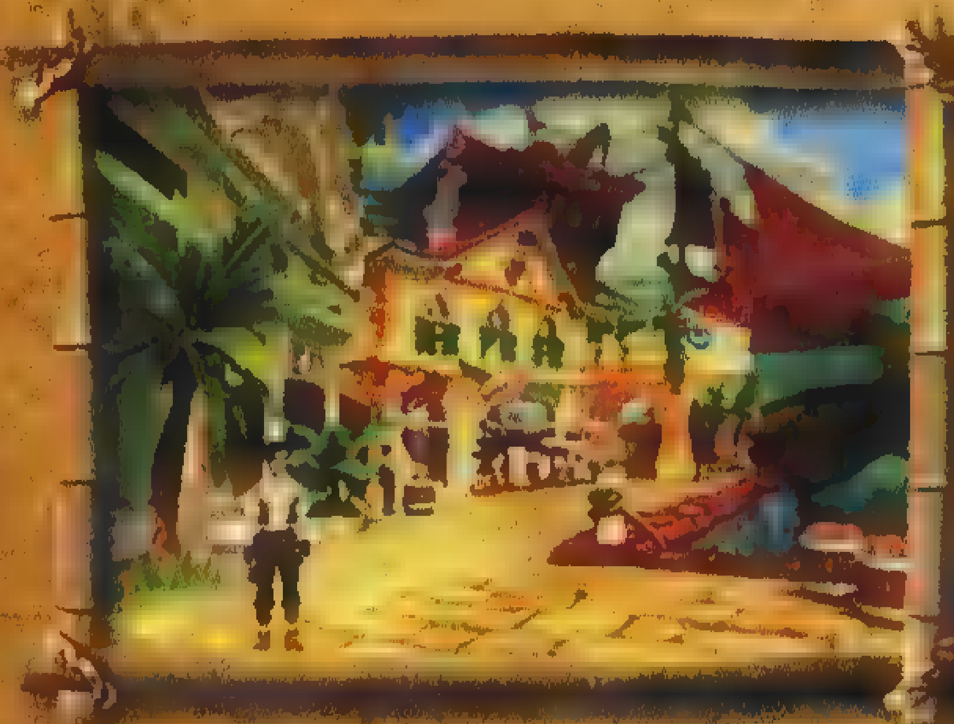
„Śmiech to zdrowie - takie gry jak ta lekarze powinni wydawać zamiast recept."





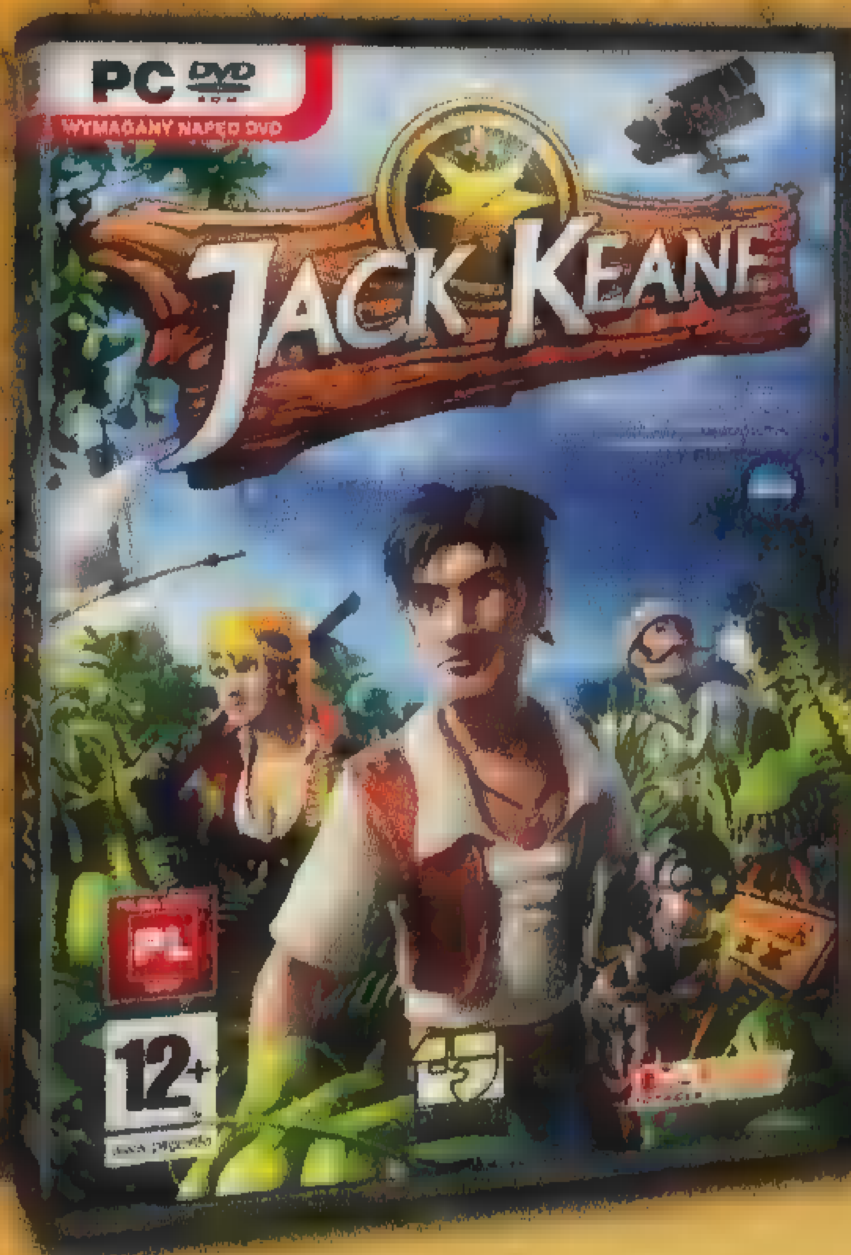
Moda na zabawne przygodówki wróciła!

• Pokonaj niebezpieczeństwa • Przeżyj wspaniałą przygodę •
• Rozwikłaj tajemnicę z przeszłości •



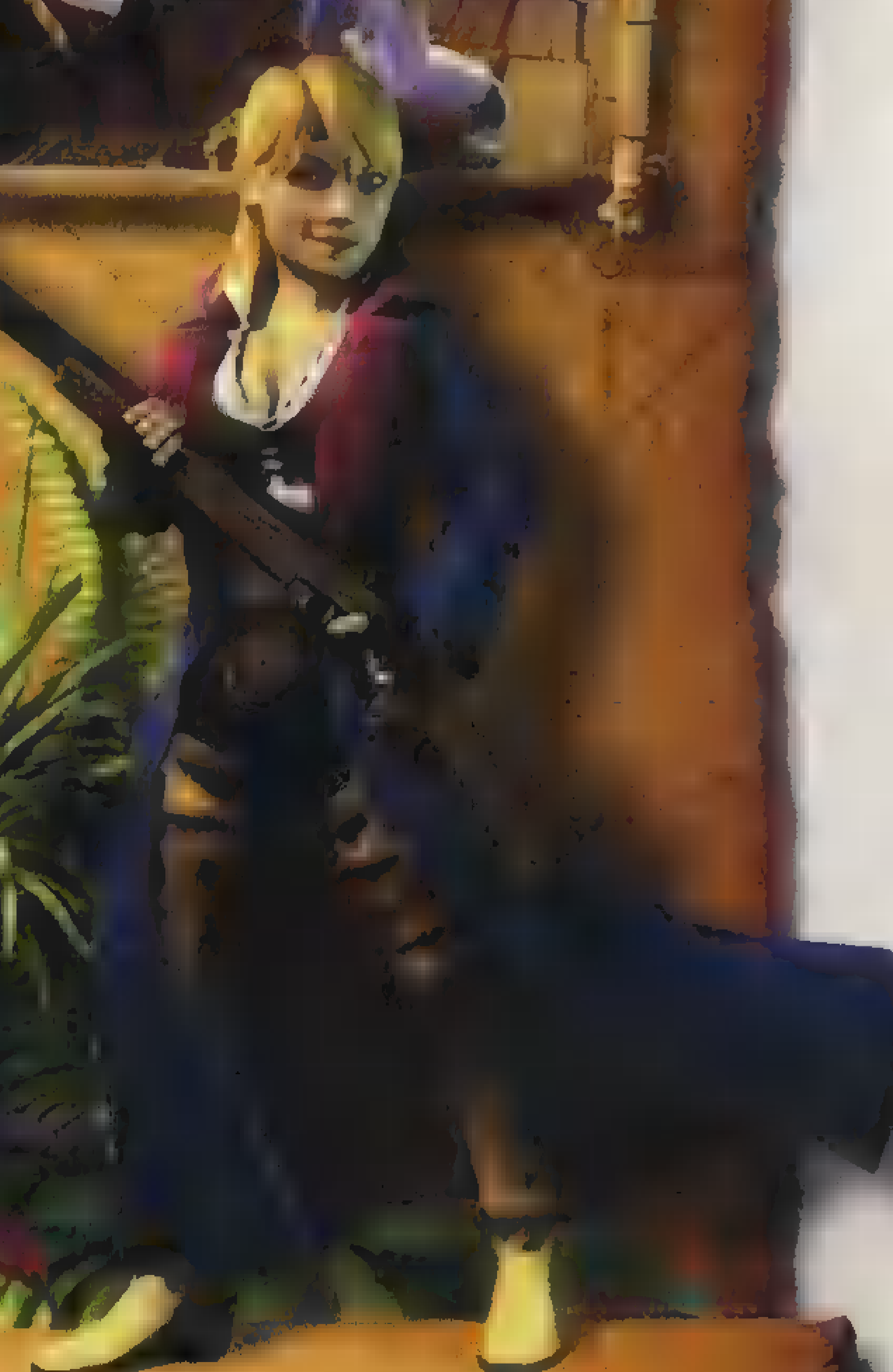












12+
www.pegi.info

POLSKA PL

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



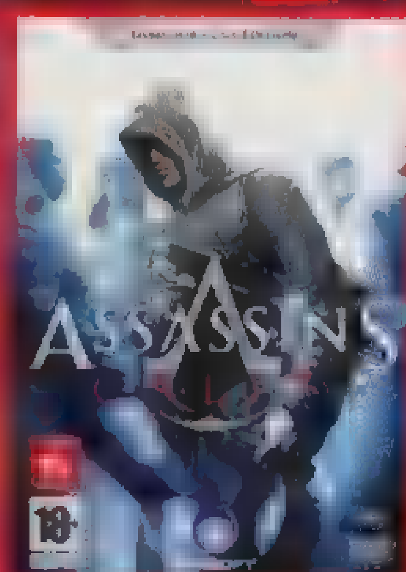






PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
Ubisoft Montreal
WYDAWCA
Ubisoft
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
99,90 zł
INTERNET
assassinscreed.uk.ubi.com
WYMAGANIA
P IV 2,6 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB z Shader Model 3.0
ONLINE
Nie

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT

No to mamy grę miesiąca – pomyślałem, gdy do redakcji przyszedł Assassin's Creed. Po trzech godzinach zabawy zmieniłem zdanie

Przed swoją konsolową premierą Assassin's Creed było zapowiadane jako rewolucyjna gra akcji, dla której tysiące osób nabędą PlayStation 3. Tak się jednak nie stało. Z pewnością mamy do czynienia z jedną z najbardziej epickich i widowiskowych gier komputerowych, ale... Gdyby nie kilka „ale", Assassin's Creed przeszłoby pewnie do historii.

HISTORYCZNA WARIACJA

Grupa Hashshashin, do której należy główny bohater gry, zabójca Altair, istniała naprawdę. Nie znaczy to jednak, że Assassin's Creed opowiada prawdziwą historię, dziejącą się podczas Trzeciej Krucjaty do Ziemi Świętej. Fabuła gry jest fikcją wykorzystującą historyczne postacie i zdarzenia. Momentami to prawdziwy majstersztyk, zwłaszcza na samym początku. Zabawę rozpoczynamy jako najlepszy zabójca gildii. Jednak wskutek błędu, który kosztował życie wielu ludzi, zostajemy zdegradowani do rangi nowicjusza. Tracimy cały unikatowy arsenał zabójcy i wszystkie specjalne umiejętności. Będziemy je stopniowo odzyskiwać, zabijając kolejnych delikwentów z listy dziewięciu osób do zlikwidowania. Tak pokrótce wygląda pierwsza warstwa fabularna. Istnieje jeszcze druga, rzecz z zupełnie innej bajki, lecz o niej nie powiem ani słowa, by nie psuć nikomu zabawy. Dziwię się tylko, dlaczego ujawniono ją już na samym początku, zamiast zaczekać do połowy gry albo nawet do samego końca?



NUDA W JERUZALEM

Miejscem naszych działań jest Jerozolima, Damaszek i Akra. W każdym mieście odwiedzimy dzielnicę biedoty, klasy średniej i bogaczy, szukając kolejnych celów z listy. Przed wykonaniem wyroku należy zebrać informacje o przyszłej ofierze. Wielka szkoda, że zdobywanie tych wiadomości, szumnie nazwane śledztwami, okazuje się nudne i schematyczne, a wszystko sprowadza się do kilku powtarzanych w kółko czynności. Podsłuchujemy rozmowy, przesłuchujemy świadków, kradniemy listy i wyświadczamy przysługi informatorom, np. eliminując strażników. Jest tego mało – tylko dziewięć rodzajów. I o zgrozo, powinniśmy się cieszyć,

„TYM, CO ZABIJA OGROMNY POTENCJAŁ GRY, JEST WTÓRNOŚĆ ROZGRYWKI. I NAWET GDY JAKĄŚ RZECZ MOŻNA ZROBIĆ NA WIĘCEJ SPOSOBÓW NIŻ JEDEN, SZYBKO OKAZUJE SIĘ, ŻE MAMY JEDNĄ, GÓRA DWIE ALTERNATYWY"



W [illegible] grze [illegible] zręczn[illegible] dają tyle [illegible] w Assassin's Creed

NIE WYNAJMUJ ZABÓJCY, ZOSTAŃ NIM...

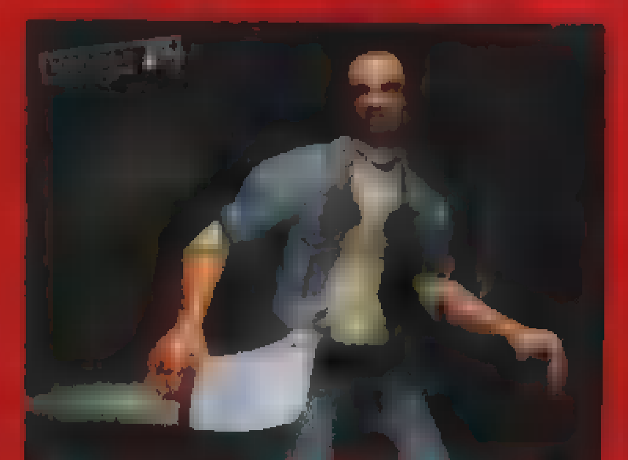
Assassin's Creed to kolejna z wciąż wąskiego grona gier, w których możemy wcielić się w negatywną postać. Komputerowych tytułów z płatnymi zabójcami w rolach głównych nie było zbyt wiele, ale prawie wszystkie utkwiły nam w pamięci. Oto one:



Hitman: Krwawa forsa – czwarta część tzw. symulatora płatnego mordercy. W naszym prywatnym rankingu jedna z 10-ciu najlepszych gier akcji wszechczasów



Tenchu króluje na konsolach, ale na PC wciąż nie trafił. Gra pozwala nam wcielić się w zabójcę będącego wojownikiem Ninja. Świetna koncepcja i wykonanie

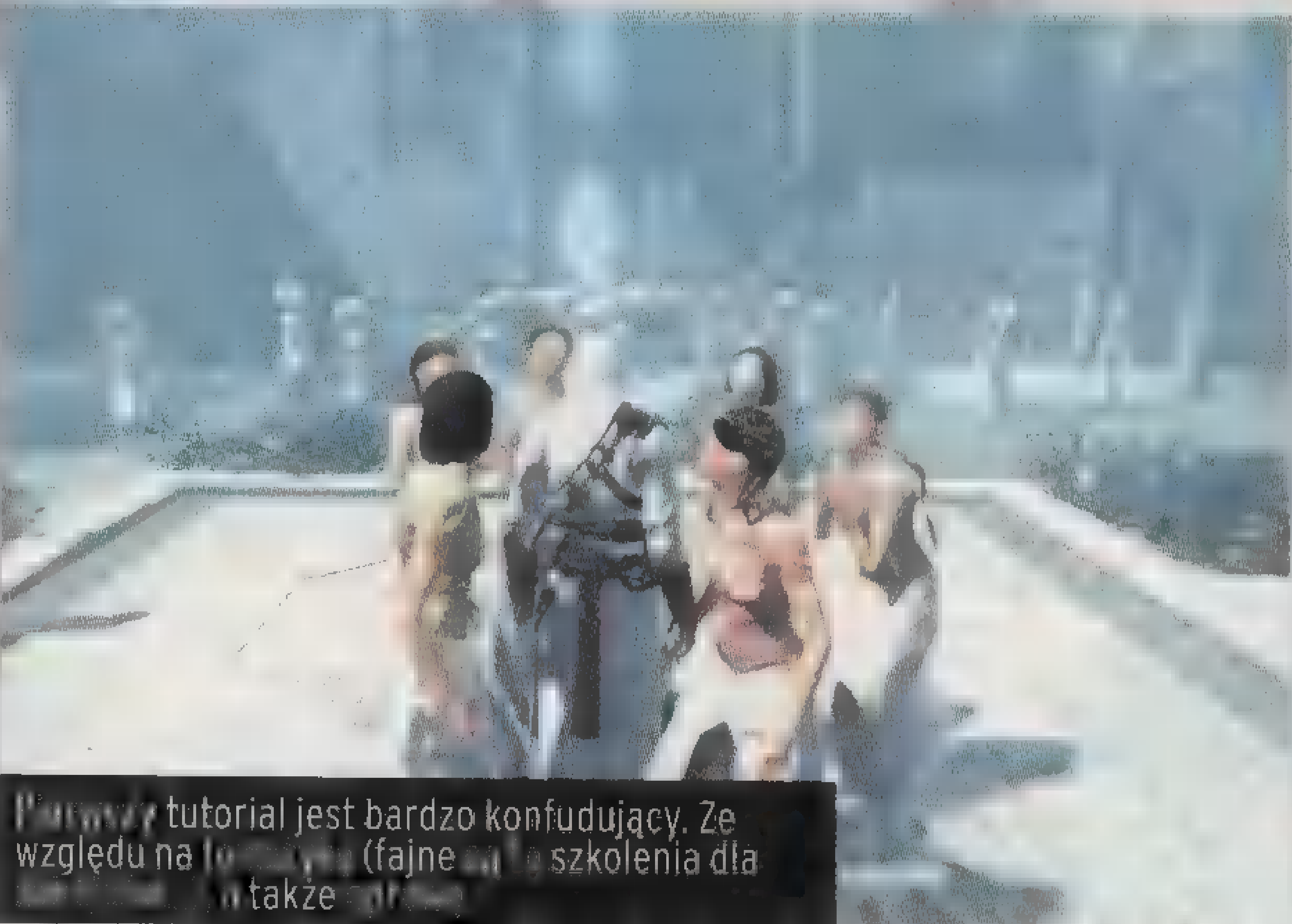


Bohater Manhunta, bandyta skazany na śmierć, trafił do upiornego reality show, gdzie musi polować na ludzi. Bardzo pojechana i kontrowersyjna gra twórców GTA.

albowiem wersję PC nazwano reżyserską, gdyż znajdziemy tu cztery dodatkowe rodzaje śledztw, jakich brakowało na konsolach! Generalnie tym, co zabija ogromny potencjał gry, jest wtórność rozgrywki. I nawet gdy jakąś rzecz można zrobić na więcej sposobów niż jeden, szybko okazuje się, że mamy jedną, góra dwie alternatywy.

DETALE

- 3 dzielnice w każdym mieście
- 9 głównych celów do uśmiercenia
- 7 epizodów

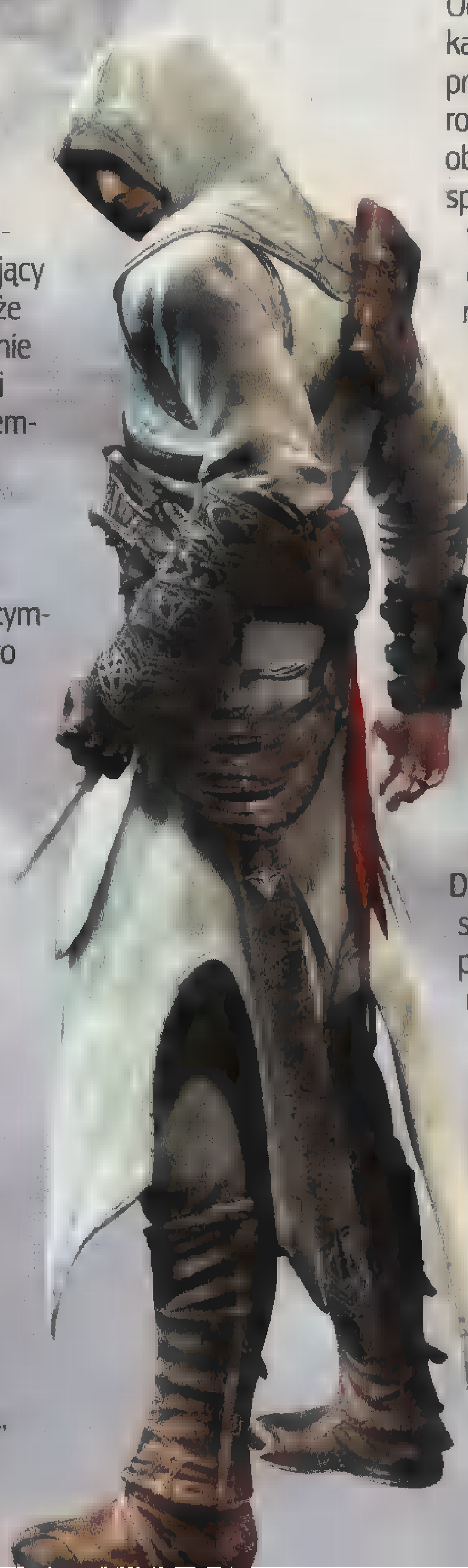


[illegible] tutorial jest bardzo konfudujący. Ze względu na [illegible] (fajne [illegible] szkolenia dla [illegible] a także [illegible]



WEJDŹ NA SAM SZCZYT

W ten tytuł warto zagrać dla możliwości dokonywania skrytobójczych morderstw oraz nieprzeciętnych zdolności bohatera. Każde użycie wysuwanego z rękawa ostrza uruchamia jeden z wielu widowiskowych filmików egzekucji, którym towarzyszy przeszywający dźwięk. Jednakże mnie najbardziej ucieszyło, że w zasadzie nie ma miejsca, gdzie Altair by się nie dostał. Wspinanie się po budynkach, wieżach i wszelkich zabudowaniach to jedna z najprzyjemniejszych rozrywek w grze. Dlatego większość czasu w miastach spędzimy poruszając się po jego dachach, co również stanowi najszybszą drogę podróżowania. Możemy skakać między budynkami, biegać po ścianach, chodzić po gzymsach, balansować na drążkach i robić mnóstwo innych widowiskowych rzeczy. Największe wrażenie sprawiają skoki z bardzo wysokich budynków, tzw. punktów obserwacyjnych. Wygląda to kapitalnie, a tak płynnych i doskonałych animacji ruchów postaci nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Zwiedzanie miast „od góry" to świetna sprawa, ale jeszcze większe emocje pojawiają się, gdy próbujemy zgubić goniących nas strażników, uciekając po dachach.



PIĘKNIE SIĘ TO TNIE

Wszystkie trzy miasta stanowią prawdziwe arcydzieła od strony wizualnej. Zróżnicowane, epickie i wielkie, zapierają dech w piersiach dbałością o szczegóły. Przemieszczają się po nich dziesiątki, a nawet setki mieszkańców, pielgrzymują mnisi, żebracy biegną za nami, prosząc o jałmużnę, na rogach słychać kaznodziejów, kupcy przekrzykują się na targu. Odwiedzane miejsca tętnią życiem, co czuć na każdym kroku – czasem musimy przepychać się przez tłum, by gdzieś dotrzeć. Jednak wygenerowanie tylu urzekających obrazów to wielkie obciążenie dla komputera, a tak duże wymagania sprzętowe ma obecnie tylko Crysis. Skoro już o tym mowa, przejdźmy od zacinających się klatek do cięć mieczem, czyli walki. Ta, choć niezbyt rozbudowana, została dobrze pomyślana i jest diabelnie widowiskowa oraz krwawa.

ŚREDNIOWIECZNA AI

W Assassin's Creed otrzymaliśmy specjalny wskaźnik, pokazujący, jak duże podejrzenia wzbudza nasze zachowanie. Działa to nieźle, bo wystarczy wskoczyć na murek i kucnąć na nim, by wywołać zdziwienie przechodniów. Na szczęście interfejs świetnie przemyślano. Altair dysponuje dwoma zestawami czynności. Pierwszy służy maskowaniu się w tłumie, drugi to akcje wzbudzające zainteresowanie otoczenia – jak np. sprint. W sumie sterowanie bohaterem okazuje się proste i intuicyjne. Dlatego szkoda, że czasami nie musimy uciekać się do używania niektórych zdolności Altaira z powodu tępoty strażników. Większość z nich jest najwyraźniej głucha, bo nie słyszą, że za rogiem toczy się regularna walka. Żołdacy nie są też za grosz podejrzliwi, a zgubienie pogoni to sprawa dość prosta. Zupełnie jakby sztuczną inteligencję przeciwników zapożyczono z gry sprzed kilku lat. Przez to zabawa stała się o wiele mniej wymagająca i ekscytująca.

Niby w Assassin's Creed nie ma wielu niedopatrzeń, ale jak już się pojawią, dotyczą najbardziej elementarnych aspektów rozgrywki. Choć nie jest to gra idealna, nie można odmówić jej



rozmachu, klimatu oraz pięknej oprawy wizualnej. Zgadza się, momentami nuży, lecz potrafi także dostarczyć świetnej rozrywki. Według mnie warto po nią sięgnąć, najlepiej, gdy stanieje o jakieś 30 zł. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Zdolności bohatera, fabuła, historyczne realia, walka
- − Schematyczna i powtarzalna rozgrywka

GRAFIKA
- + Piękne lokacje, genialna animacja ruchów postaci
- − Wielkie wymagania sprzętowe

DŹWIĘK
- + Odgłosy walk, dźwięk dokonywania zabójstwa
- − Mało klimatycznej, arabskiej muzyki

ŻYWOTNOŚĆ
- + Pobocznych zadań jest sporo
- − Wystarczy ukończyć mniej niż połowę z nich

OGÓLNIE Jedna [illegible] gier [illegible] jakie ostatnio wyszły na PC. [illegible] do przełomu.



PREMIERA JUŻ JEST

EXPERIENCE 112

INFO



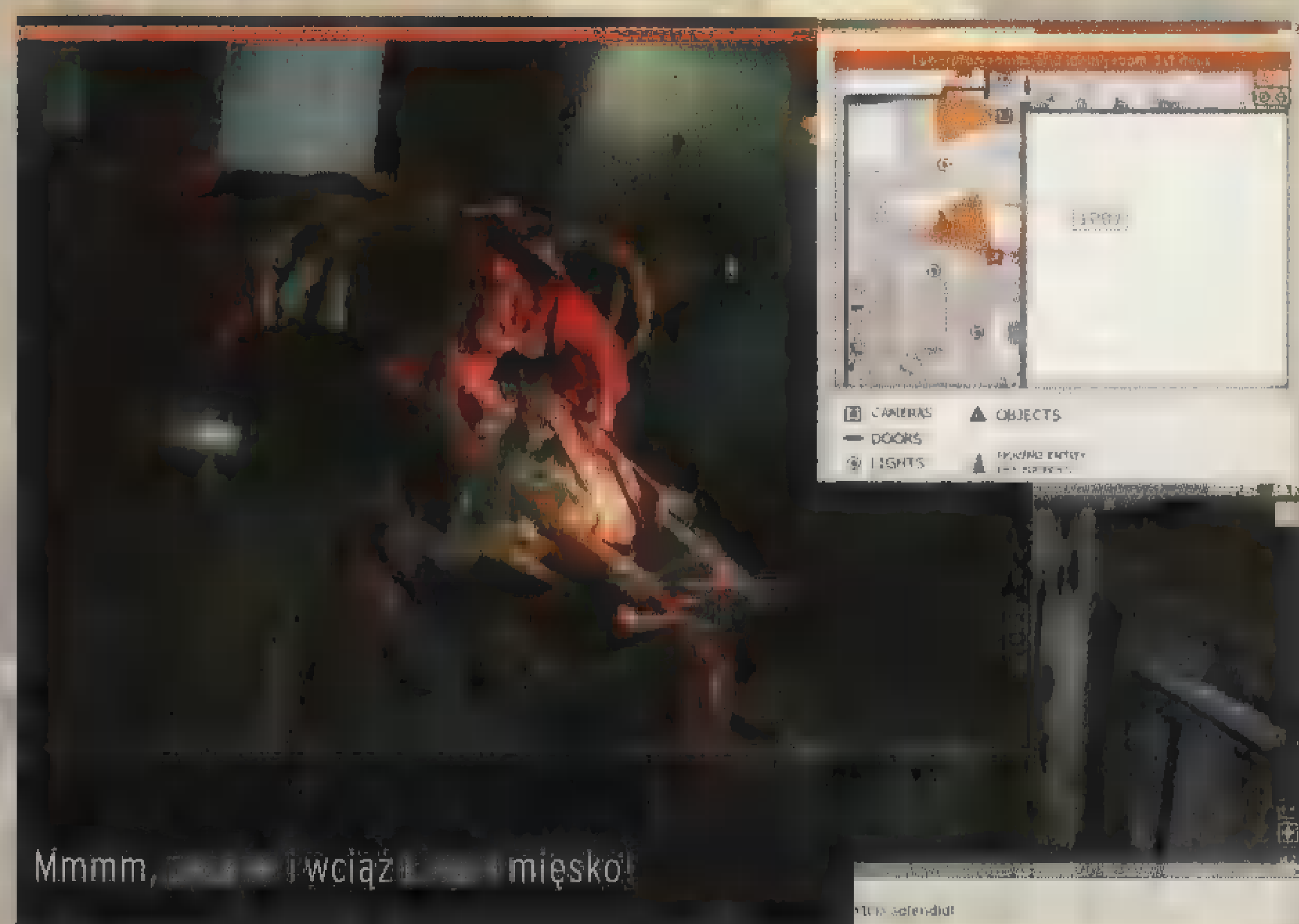
DYSTRYBUCJA
Techland
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
Micro Appl[illegible]
WERSJA [illegible]
[illegible]
[illegible]
79 zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
PIV [illegible]
[illegible]
128 MB
ONLINE
Nie

„Skończyłeś kiedykolwiek grę, nie sterując głównym bohaterem? Teraz masz taką okazję". Między innymi tak eXperience 112 reklamuje polski dystrybutor

W przywołanym powyżej opisie czytamy również, że takiej innowacji w przygodówkach nie było od lat i to może być początek zupełnie nowego gatunku gier. Ostatnie z tych haseł reklamowych można między bajki włożyć, ale cała reszta jest prawdą! W coś takiego na pewno jeszcze nie graliście!

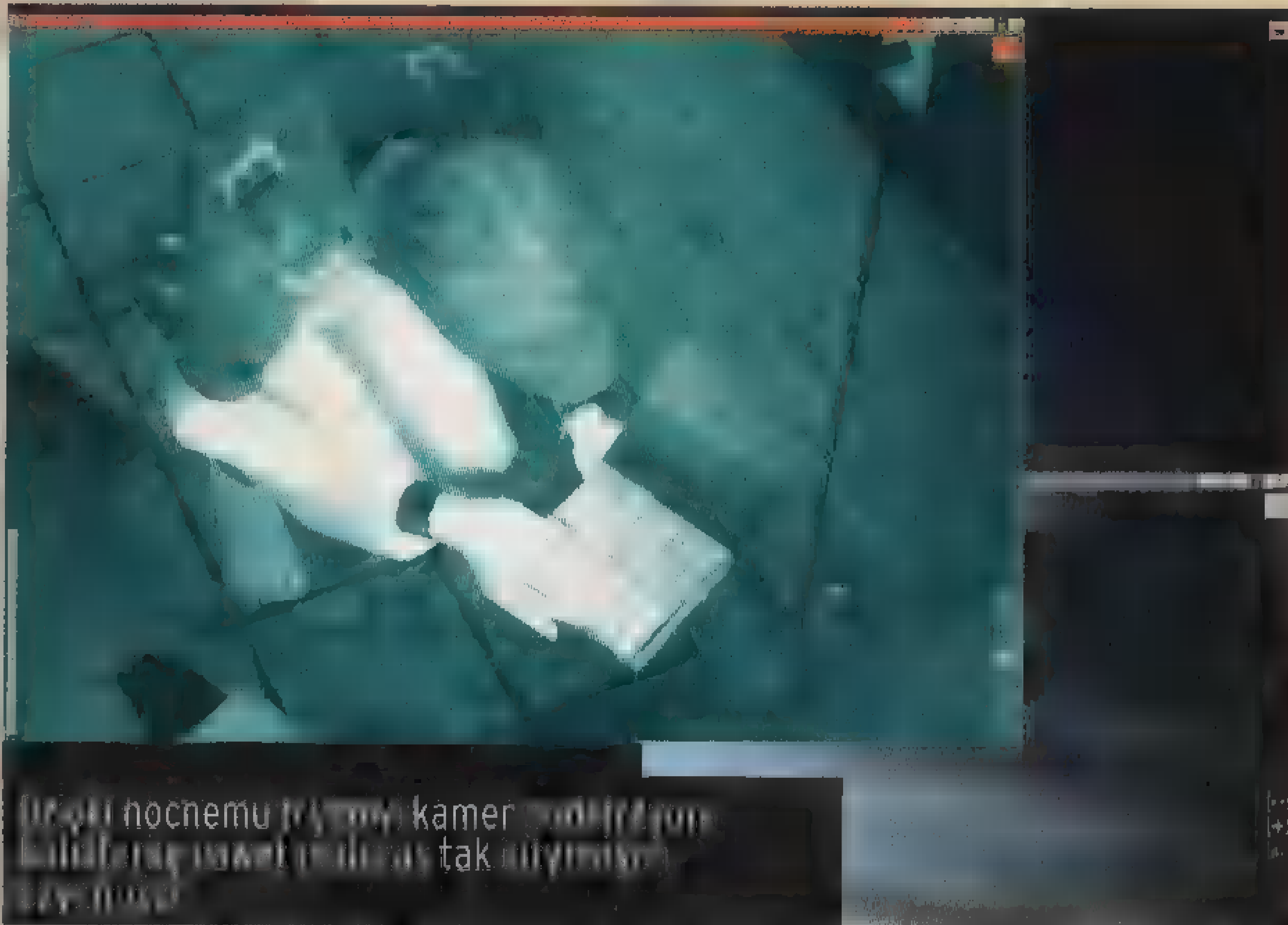
ZOSTAŃ WIELKIM BRATEM

Największe innowacje w eXperience 112 stanowią interfejs oraz podstawowe założenie fabularne. Pierwszym głównym bohaterem gry jest młoda pani naukowiec, Lea Nichols, a drugim – Ty, Drogi Graczu. Nie, nie żadne wirtualne alter ego, ale Ty sam (sama)! Po odpaleniu eXperience 112 zostaniesz wprowadzony w historię w dość nietypowy sposób. Otóż dowiesz się, że za pomocą swojego stacjonarnego komputera połączyłeś się z systemem kontroli i nadzoru tajnego rządowego laboratorium, ukrytego na tankowcu pływającym po Pacyfiku. Mając podgląd z kamery bezpieczeństwa, obserwujesz, jak ze snu budzi się Lea. Kobieta nie pamięta, co się stało, i jest przerażona, bo statek wygląda tak, jakby niedawno był regularnym polem bitwy. Lea szybko natyka się na zwłoki współpasażerów, a chwilę później na szczątki niezidentyfikowanych zwierząt-mutantów. Co się stało? Musisz pomóc Lei wydostać się z pułapki i przy okazji rozwiązać tę zagadkę. Tylko jak to zrobić, skoro nie masz z nią kontaktu i nie możesz wydawać żadnych komend? I tu pojawia się prawdopodobnie najoryginalniejszy interfejs, jaki dotychczas stworzono na potrzeby przygodówki. Podłączając się do systemu nadzoru statku, obserwujemy główną bohaterkę dzięki kamerom rozmieszczonym w każdym zakątku tankowca. Naraz można otworzyć trzy okna i zyskać podgląd sytuacji z trzech różnych pozycji. Z czasem zdobywamy kolejne ulepszenia, wzbogacające kamery w tryb nocny, termowizyjny, itp. I choć nie kontrolujemy Lei bezpośrednio, sugerujemy jej, co zrobić. By wysłać bohaterkę do jakiegoś pomieszczenia, zapalamy w nim światło lub po prostu otwieramy odpowiednie drzwi. Aby zmusić panią naukowiec do zbadania okolicy, przyciągamy jej uwagę, dzwoniąc telefonem (głuchym!), włączając lampę na biurku albo uruchomiając inne urządzenie elektroniczne bądź elektryczne. Dla uwiarygodnienia sytuacji fabularnej, w jakiej się znaleźliśmy, interfejs został zaprojektowany na podobieństwo Windowsa. Włączając kolejne kamery oraz systemy na statku, przywołujemy na ekran



Mmmm, [illegible] i wciąż [illegible] mięsko!

„EXPERIENCE 112 CHLUBI SIĘ NAGRODĄ DLA NAJLEPSZEGO SCENARIUSZA, PRZYZNANĄ NA FRANCUSKIM FESTIWALU GIER – FESTIVAL DU JEUVIDEO 2007"



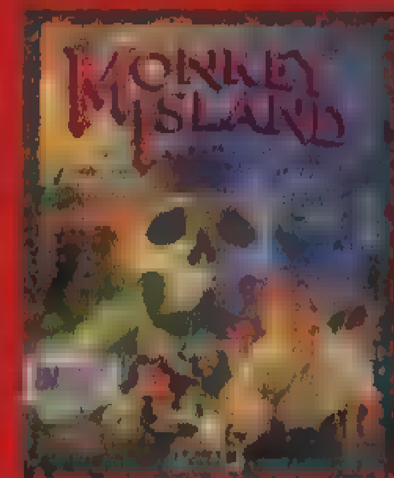
Dzięki nocnemu trybowi kamer [illegible] tak [illegible]

SŁYNNE PRZYGODÓWKI

Czas pokaże, czy eXperience 112 przejdzie do historii. Na razie zapoznajcie się z trzema przygodówkami będącymi absolutnymi klasykami gatunku:



W tym roku ma pojawić się kolejny epizod przygód podrywacza-nieudacznika Larry'ego. Od premiery pierwszej części minęło 21 lat! Czuję do niej ogromny sentyment, bo to pierwsza przygodówka, w jaką w życiu grałem.



W 1990 roku światło dzienne ujrzała The Secret of Monkey Island stworzona przez LucasArts. Zapoczątkowała jedną z najlepszych i najśmieszniejszych serii przygodówek. Szkoda, że powstały tylko cztery części.



Myst z 1993 roku to przejście na widok z oczu bohatera. Doskonała fabuła, wyjątkowy klimat i te zagadki, mogące stanowić wzór dla innych przygodówek. W sumie cała seria znalazła ponad 12 milionów nabywców na całym świecie.

okienka, które – jak w systemie operacyjnym Microsoftu – możemy minimalizować, maksymalizować, przeciągać w inne miejsce, itp. Trzeba przyznać, świetny i oryginalny pomysł. A interfejs, dzięki wygodnym skrótom klawiszowym, okazuje się prosty w obsłudze oraz przyjazny graczom.

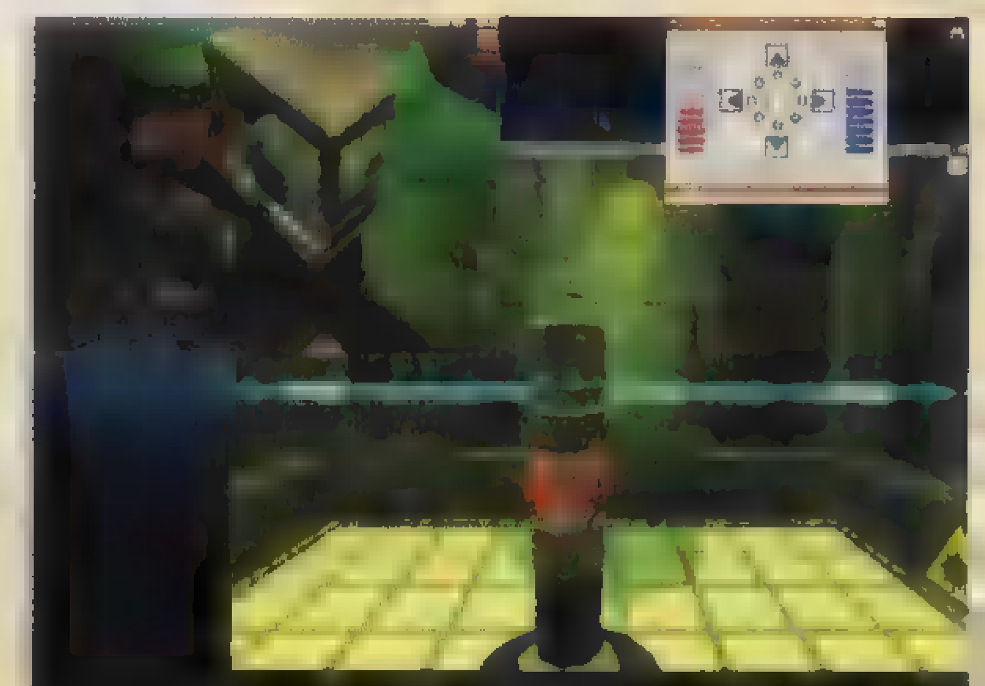
DETALE

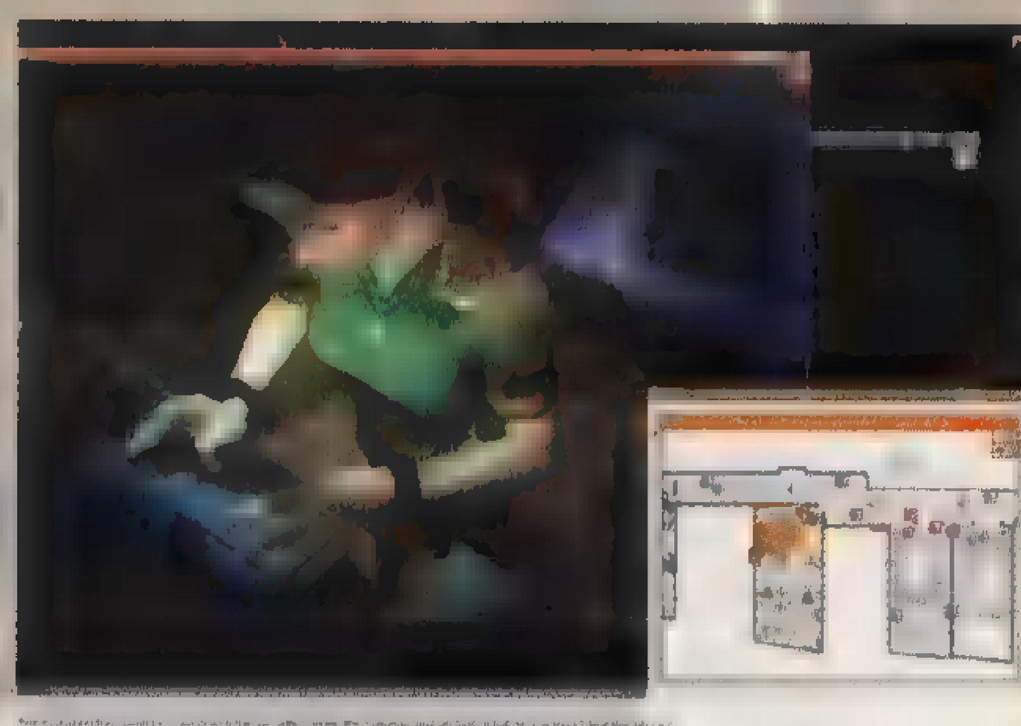
- 20 postaci
- 5 poziomów statku do zbadania
- Podgląd z 3 kamer jednocześnie

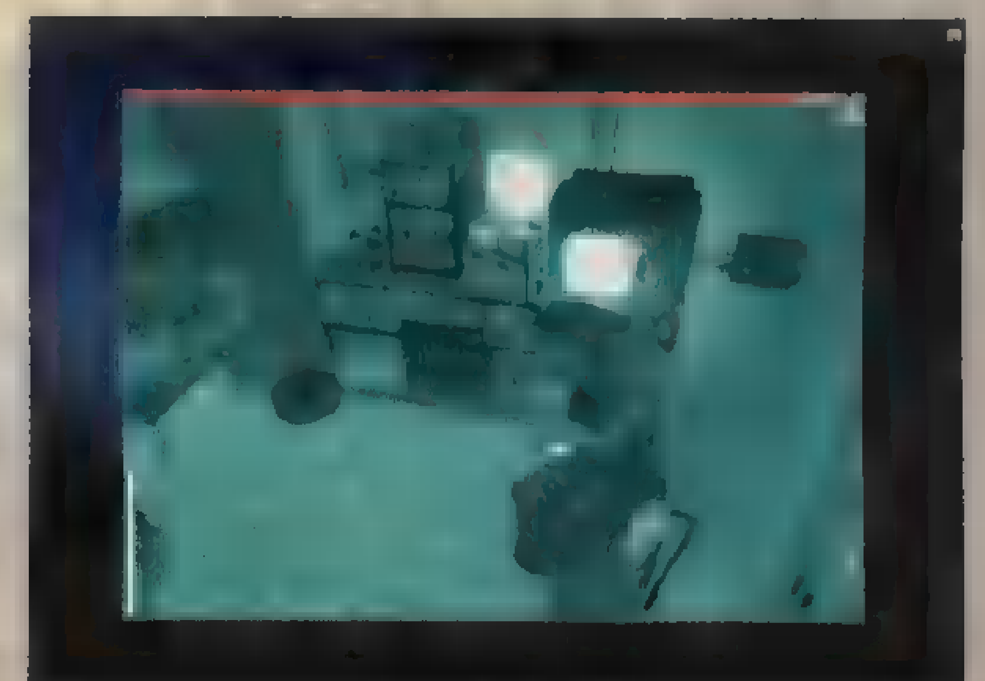
PROBLEMY NA WIZJI

Wcielając w życie swoje nowatorskie rozwiązania, programiści z francuskiej firmy spisali się naprawdę dobrze, ale nie doskonale. Zabawę utrudnia „ociężałość" Lei, która czasem na komendy reaguje wolno i anemicznie. Zdarza się, że nie widzi zapalonego dla niej światła, przez co trzeba się sporo naklikać, by wysłać ją w upatrzone miejsce. Lecz nie to jest najgorsze. O pomstę do nieba woła tempo poruszania się bohaterki. Gdy w trakcie rozwiązywania jakiejś zagadki zachodzi konieczność zaprowadzenia jej na inny pokład, można się nieźle wynudzić. Dlaczego nie „wyposażono" jej w tryb biegu? Mieszane uczucia wywołuje też zlikwidowanie inventory. Choć kobieta znajduje różne ważne przedmioty, to nie mamy do nich wglądu. Dopiero próbując dostać się do jakiegoś pomieszczenia, dowiemy się, czy bohaterka dysponuje już kluczem, czy jeszcze nie. Gdybyśmy mogli zajrzeć do inventory, nie tracilibyśmy czasu na zbędne spacery. Przechodząc do zagadek, trzeba pochwalić twórców za zróżnicowanie poziomu trudności łamigłówek i zganić za brak ich urozmaicenia. Wiele wyzwań koncentruje się wokół przekopywania stosu maili, informacji, plików dźwiękowych i zdjęć innych naukowców, by wyszukać hasła oraz kody potrzebne do odblokowania drzwi lub uruchomienia jakiegoś urządzenia. Wracając do fabuły, eXperience 112 chlubi się nagrodą dla najlepszego scenariusza, przyznaną na francuskim festiwalu gier – Festival du Jeuvideo 2007. Historia jest naprawdę świetna, ale mam do niej jedno zastrzeżenie. Czuć, że autorzy chcą nas przestraszyć, lecz nie za bardzo im to wychodzi. Niepokojąca muzyka i tajemnicze odgłosy, składające się na skądinąd doskonałą oprawę audio, to stanowczo za mało, by kogoś przerazić. A co z grafiką? Dobrze i źle. Fajne wrażenie robi gra światłocienia, a także koncepcja przedstawienia statku w zimnych, jakby chropowatych kolorach. Ponadto czasem musimy jakoś sobie radzić obserwując Leę z uszkodzonych kamer, w których np. rozmywa się obraz. W sumie mały detal, a podnosi grywalność. Niestety, sama oprawa graficzna prezentuje się przeciętnie, przez co gra wygląda, jakby była sprzed dwóch-trzech lat. Jest to o tyle problematyczne, że „niechlujna" grafika utrudnia przeszukiwanie wnętrz. A jeśli my czegoś nie dojrzymy i nie wskażemy Lei, szybko utkniemy.

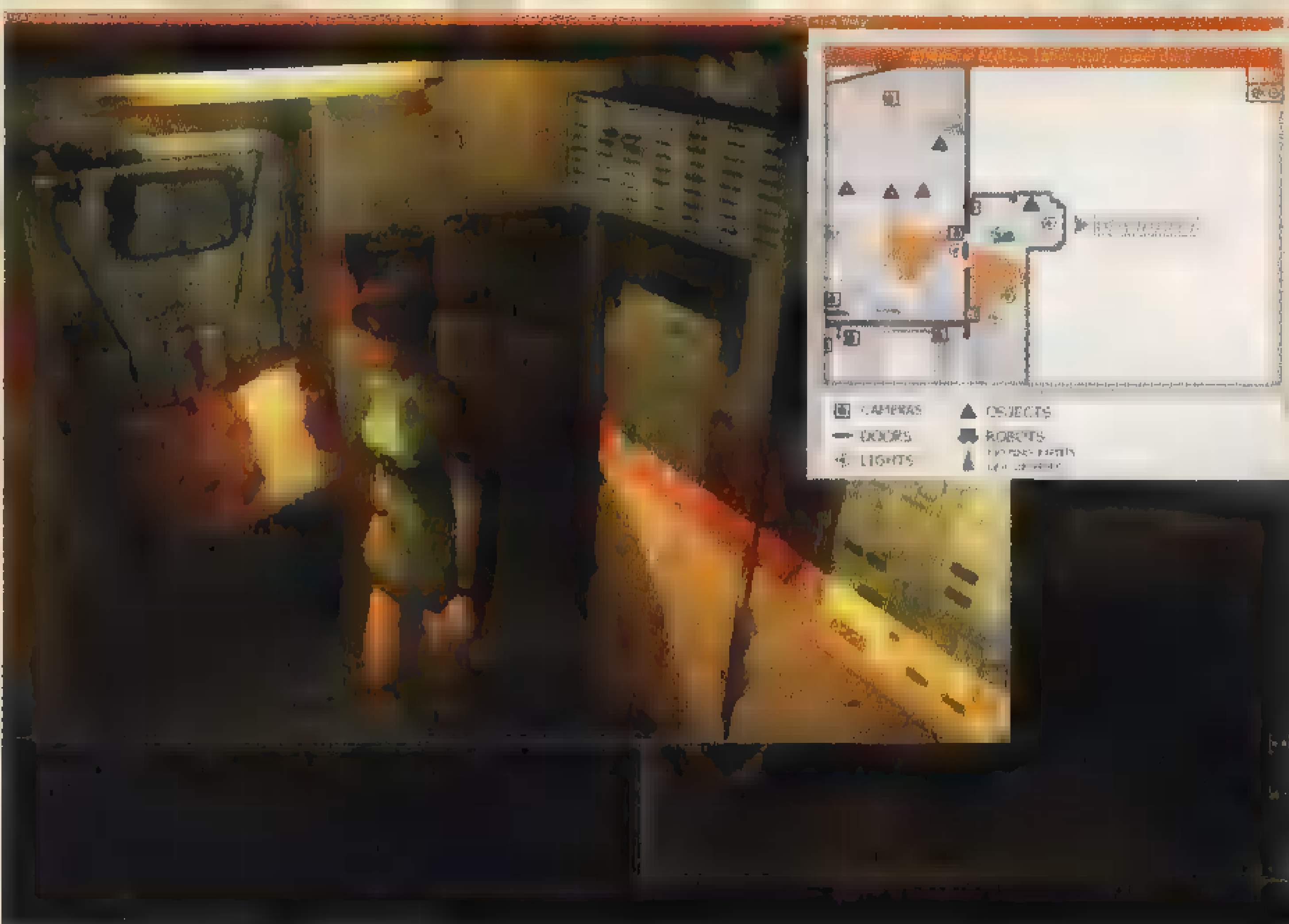












eXperience 112 to przygodówka inna niż wszystkie, innowacyjna, klimatyczna i wciągająca. Niestety, twórcy nie do końca poradzili sobie z przełożeniem swoich doskonałych pomysłów na komputerowy język. Powyżej wyliczyłem trochę niedociągnięć, ale na szczęście nie są one tak duże, by zniechęcić do zabawy lub uczynić ją frustrującą. Poza tym cena nie należy do wygórowanych. Po eXperience 112 warto sięgnąć choćby dlatego, że nigdy wcześniej nie powstała gra, którą można ukończyć nie kierując głównym bohaterem. Za to wizjonerstwo zawyżyłem odrobinę ocenę końcową. ■ PAMP

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Innowacyjny interfejs, główne założenie fabularne
- ⊖ Kłopoty z „poruszaniem" bohaterki, brak inventory

GRAFIKA
- ⊕ Zaczerpnięte z kina zabiegi filtrowania kolorów
- ⊖ Przeciętna grafika utrudniająca zabawę

DŹWIĘK
- ⊕ Klimatyczna muzyka i niepokojące odgłosy
- ⊖ Wypowiadane kwestie nie zgadzają się z ruchem ust

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wolno poruszająca się bohaterka...
- ⊖ Nie wszyscy będą chcieli sięgnąć po grę ponownie

[illegible] swoim [illegible] i trochę [illegible] za [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

Mało który RTS może się pochwalić taką żywotnością – niemal cztery lata po premierze „podstawki" gra doczekała się kolejnego, trzeciego dodatku. Co więcej, mimo swych latek, wciąż wygląda dobrze i dalej prowadzi pod względem dynamiki rozgrywki...

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Iron Lore/Relic Entertainment

WYDAWCA
THQ

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
79,90 zł

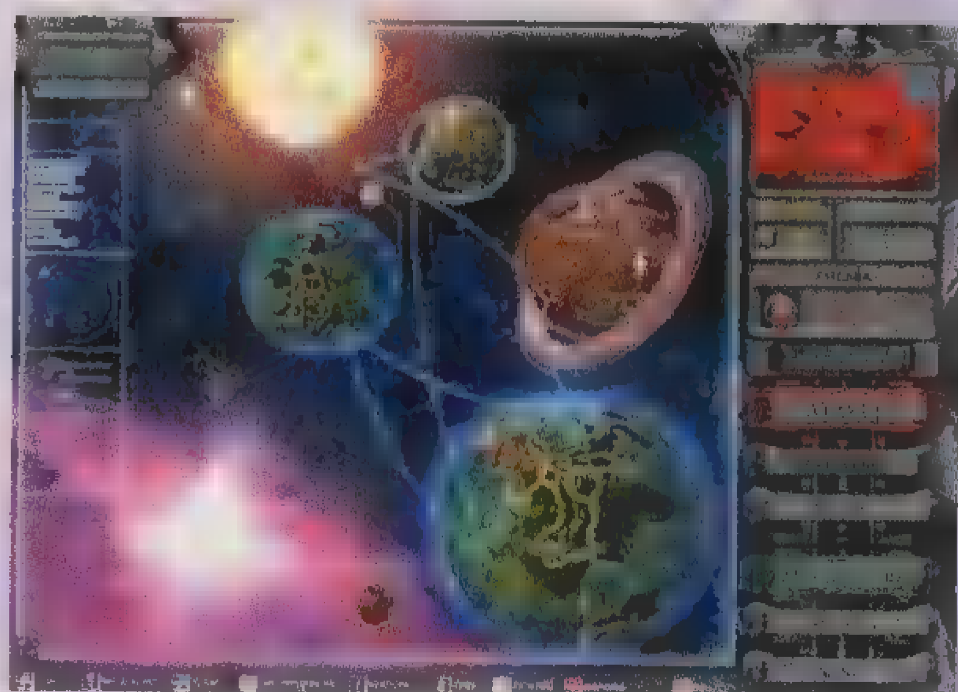
INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 1 GHz, 1 GB RAM, karta [illegible] 64 MB

ONLINE
Tak

Nowy dodatek nie został stworzony, tak jak „podstawka" i dwa poprzednie, przez speców z Relic Entertainment, w każdym razie nie całkowicie. Jego wykonanie powierzono ekipie z Iron Lore, studia odpowiedzialnego za grę Titan Quest, rozwiązanego zresztą zaraz po ukazaniu się Soulstorm. Nie znaczy to jednak, że twórcy dali ciała tak drastycznie, iż zaistniała konieczność likwidacji firmy... Na smutny koniec Iron Lore złożyło się więcej elementów, choć trzeba przyznać, że przy dodatku do Dawn of War nie popisali się zbytnią kreatywnością. Otrzymaliśmy bowiem produkt w dużym stopniu wtórny względem Dark Crusade, nie zaskakujący bynajmniej mnóstwem nowych rozwiązań. Ot, poprawiono równowagę między dawnymi frakcjami, dano wszystkim po jakimś pojeździe latającym i tradycyjnie już nadmiernie przepakowano jedną z nowych armii. W kwestii kampanii skopiowano patent z poprzedniego dodatku, uzupełniając go o kilka miłych drobiazgów. Koniec. Kropka.





BURZA W SZKLANCE SPACZNI

Na początek zajmijmy się właśnie kampanią. Przed sobą mamy mapę systemu Kaurava, w skład którego wchodzą cztery planety i trzy księżyce. Od niedawna nowym elementem stała się Burza Spaczni. Ta pozorna mnogość obszarów oznacza raptem 31, z czego dziewięć

„TRYB MULTIPLAYER, KTÓRY ZAWSZE STANOWIŁ NAJMOCNIEJSZĄ STRONĘ DAWN OF WAR, DALEJ NIĄ POZOSTAJE"

to twierdze frakcji, sześć to bramy, reszta – zwykłe mapy w standardzie potyczki. Co ciekawe, mapa systemu nie jest de facto trójwymiarowa, choć zbliżenie na planety to symuluje. Inaczej mówiąc, wszystkie prowincje umieszczono na jednej płaszczyźnie, czyli obsługują one niecałą półkulę każdego globu. Scenariusze związane z twierdzami są oskryptowane, dwa pozostałe typy pól bitewnych mają swoje zasady. Razem daje to 10 zróżnicowanych scenariuszy, z tym że powtarzalnych bez względu na wybór strony konfliktu (choć zagranie inną frakcją dodaje



„WRAZ Z TYM DODATKIEM ILOŚĆ FRAKCJI DOSTĘPNYCH W GRZE WZROSŁA DO DZIEWIĘCIU"

jedną misję – twierdzę tej, którą wybrało się za pierwszym razem). Ubogo, oj ubogo...

Jak widać, monotonia będzie przyjaciółką gracza już podczas pierwszej kampanii, przy drugiej zostanie jego żoną (graczki na przyjaciela i męża niech poszukają wyrazu bliskoznacznego do „monotonia"). Jedyne, co popycha tutaj grywalność, to system przyznawania ekwipunku dla głównodowodzących – za konkretne postępy w podbojach i obronie otrzymujemy kolejne zabawki, zwiększające drastycznie ich zdolności bojowe. Oprócz tego dochodzi system Gwardii Honorowej, czyli jednostek wykupywanych na

DETALE

- 9 frakcji
- 31 map w kampanii
- 11 scenariuszy



poziomie strategicznym, dostępnych od początku bitwy i niezaliczanych w limit wojsk podczas fazy taktycznej. Na koniec każdej kampanii dostaniemy jeszcze mały prezencik w postaci filmiku o przejęciu dominacji nad systemem. Przy okazji warto zaznaczyć, iż mimo faktu, że w filmikach podsumowujących ataki na twierdze są sceny ucieczki dowódców kilku z frakcji, nijak to się ma do głównego wątku – nieważne, czy zwiali, czy zginęli, nie powrócą. Nie ma bowiem żadnej finalnej potyczki po zniszczeniu ostatniej frakcji.

SPAL HERETYKA, ZABIJ MUTANTA, OCZYŚĆ NIEWIERNYCH

Wraz z tym dodatkiem ilość frakcji dostępnych w grze wzrosła do dziewięciu. Imponująca liczba, żaden inny RTS nie jest w stanie pod tym względem równać się z Dawn of War. W zasadzie z aktualnej edycji bitewniaka Warhammer 40.000 nie wykorzystano jedynie dwóch armii – więcej informacji o nich znajdziecie w ramce.

WIELCY NIEOBECNI

Soulstorm kończy cykl wydawniczy Dawn of War. Dwie strony konfliktu wciąż nie pojawiły się w tej komputerowej adaptacji bitewniaka. Jedna ze względu na ograniczenia silnika gry, druga prawdopodobnie za sprawą zbieżności z istniejącymi już frakcjami. Oto wielcy nieobecni, czyli siły, które być może otworzą zestaw frakcji w Dawn of War 2...



Tyranidzi – czyli rasa, w której zapatrzeni byli twórcy Starcrafta, powołując do istnienia Zergów. Najstraszliwsza siła w uniwersum 41 milenium, wróg wszystkich innych ras. Biologiczne hybrydy sterowane przez umysł rój, cały czas ulepszające swoją bazę genetyczną. Ich agenci infiltrują światy innych ras, zakażają genotyp mieszkańców i gromadzą próbki DNA do dalszej modyfikacji.



Daemonhunters, czyli Ordo Malleus. Kolejna fanatyczna organizacja w łonie Kościoła Imperialnego. Ich jednostki opierają się o oddziały Szarych Rycerzy – specyficznego zakonu Marines, działającego w strukturach Inkwizycji. Pozostałe siły stanowią funkcjonariusze Inkwizycji i doborowe oddziały szturmowe. Co ciekawe, drużyny Szarych Rycerzy pojawiają się sporadycznie w Dawn of War po stronie Kosmicznych Marines.



Siły Imperium zostały wzbogacone o Siostry Bitwy, zakon żeński pozostający na służbie Ordo Hereticus, czyli odpowiednika Inkwizycji. Przy Adepta Sororitas nawet Kosmiczni Marines potrafią wyglądać niczym liberałowie... Fanatyczna, absolutnie oddana Imperatorowi i jego kultowi armia nadaje nowy rys wizerunkowi ludzkości w 41 milenium. Jeśli idzie o organizację, Siostry Bitwy są bardzo podobne do zakonów Marines. Podobnie jak oni opierają się na trzech podstawowych formacjach piechoty – drużynach szturmowych, taktycznych i broni ciężkiej. Sprzęt pancerny również mają zbliżony. Różnią się jednak samym uzbrojeniem. Ulubioną broń siostrzyczek stanowią bowiem miotacze ognia – narzędzie do oczyszczania heretyków z piętna grzechu. Zakonnicom towarzyszą misjonarze, z nimi zaś wiąże się ciekawy aspekt projektowania armii, gdyż mogą zostać dołączeni do większości drużyn jako dodatkowi czempioni. Dzięki dodatkowemu „surowcowi", czyli wierze, Siostry Bitwy mogą być na przykład uleczone z ran przez misjonarzy.

O ile Adepta Sororitas znajdują się aktualnie na jednym końcu skali religijnej, o tyle druga armia uplasowała się po przeciwnej stronie. Poziom deprawacji, dekadencji i okrucieństwa Mrocznych Eldarów przerasta bowiem nawet kultystów Chaosu. Igrając z mocami Spaczni, ci potomkowie wielkiej rasy stali się swoistymi pasożytami, żerującymi na toczonych w kosmosie wojnach. Atakują znienacka, chwytają miliony niewolników i wysysają dusze pokonanych wrogów. Za specyficznym image hedonistycznych piratów ukrywa się zaawansowana technologia starożytnej rasy, a wrogowie szybko uczą się tej okrutnej lekcji. W grze jest to frakcja zaburzająca i tak już niedopracowany balans sił – doświadczony człowiek szybko wpada na pomysł kombinacji wojsk, dzięki której wygrywa bitwy w ekspresowym tempie. Pięć pojazdów dysponujących 27 lufami broni strzeleckiej... oj, chyba w patchu balansującym będzie konieczne znerfowanie tej armii.

MULTI, JEDNAK MULTI...

Jak więc wreszcie jest z tym dodatkiem? Cóż, wtórna i niezbyt porywająca kampania wskazuje na jedno: tryb multiplayer, który zawsze stanowił najmocniejszą stronę Dawn of War, dalej nią pozostaje. W zasadzie to chyba najważniejszy powód, by posiadać Soulstorm. Bez najnowszego dodatku nie będzie się na bieżąco w wyrzynce sieciowej. W zasadzie można nawet korzystać tylko z niego, bo zawiera prawie 150 map dla trybu multiplayer... Oczywiście bez wcześniejszych odsłon możliwości zabawy zostaną ograniczone do wyboru pomiędzy Siostrami Bitwy a Mrocznymi Eldarami, ale to bardzo malownicze frakcje, więc czemu by nie?

■ LUCAS THE GREAT

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Najbardziej dynamiczny RTS na rynku
- ⊖ Monotonia [illegible] kampanii

GRAFIKA
- ⊕ Świetne projekty w nowych frakcjach
- ⊖ Cóż... silnik ma swoje lata

DŹWIĘK
- ⊕ Rewelacyjne wypowiedzi jednostek
- ⊖ Momentami nadmierna komediowość

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ W sieci będzie się w to grało jeszcze długo
- ⊖ Do przejścia kampanii po raz drugi trzeba się zmusić

OGÓLNIE Szkoda, że ostatni dodatek nie [illegible] niczym nowym w trybie singleplayer



DETALE
- 4 typy budulca
- 3 typy wojsk
- 16 scenariuszy w kampanii

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
TopWare
PRODUCENT
Haemimont
WYDAWCA
SouthPeak Interactive
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
59,90 zł
INTERNET
www.imperiumgame.com
WYMAGANIA
PIV 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta grafiki 64 MB, 1,8 GB
ONLINE
Nie

IMPERIUM ROMANUM

Przeniesienie strategii typu „city building" w 3D było kilka lat temu sporym wydarzeniem. Gracze dyskutowali, czy to ma sens, i narzekali na rozmaite błędy, które nie pojawiały się w 2D. Czy problemy wreszcie znikły? Imperium Romanum pokazuje, że chyba tak...

Pod wieloma względami mamy do czynienia z grą do bólu wręcz wzorującą się na produkcjach spod znaku Ceasar. W sumie to nic dziwnego, bo tematyka analogiczna, a sprawdzone i lubiane przez graczy rozwiązania kuszą programistów. W zasadzie najbardziej zauważalną zmianą w stosunku do produkcji studia Impressions Games jest grafika...

Nie zmienia to faktu, że dostaliśmy produkt udany. Gra okazuje się stabilna, zawiera naprawdę niewiele błędów programistycznych (co w tym gatunku – od wprowadzenia 3D – robiło tradycyjnie już za łyżkę dziegciu) i w miarę wybaczalną liczbę błędów merytorycznych. Trzy opcje rozgrywki (kampania historyczna, rozbudowa Rzymu i swobodna zabawa na przykładzie Aleksandrii, ■ pewnie z czasem pojawi się więcej map do tego trybu) dają w sumie sporo możliwości i zapewniają zabawę na dłuższy okres. Weteranów Ceasara może co najwyżej zezłościć, że rozgrywka wydaje się stosunkowo prosta jak na „city building".



NIE OD RAZU RZYM ZBUDOWANO

Przejdźmy do tego, co najważniejsze: budowy miasta. Schemat rozwoju oparty jest o szereg surowców, niezbędnych do konstrukcji i utrzymania w dobrym stanie budynków. Mamy więc drewno, glinę, kamień i marmur – z opcją nadganiania braków podczas budowy dopłatami ze skarbca. Istnieje jeszcze jeden ważny element: osadnicy. Przecież w nowych budynkach musi ktoś zamieszkać... Oczywiście, obywatele potrzebują rozmaitych innych dóbr do codziennego życia, zarówno tych materialnych, jak i duchowych. Dzięki zastosowanym rozwiązaniom i godnej pochwały robocie programistów zaspokojenie potrzeb mieszkańców nie jest specjalnie trudne. Inna sprawa, że w owym schemacie da się zauważyć istotne braki logiczne... Otóż podstawowa zasada jest bowiem taka: gdy obywatele pracują, zwiększa się dochód rodziny, co przekłada się na kilka progów bogactwa, a przekroczenie ich oznacza automatyczne ulepszenie budynku mieszkalnego. To znowuż odbija się na poziomie fachowości zawodowej – im lepszy domek, tym lepszy specjalista (specjalistka). Jak na razie niby wszystko gra, ale... czy wyobrażacie sobie, by mieszkaniec zamożnej willi dalej zasuwał z motyką na polu zboża? A tak właśnie jest w Imperium Romanum. Przypomnijmy, że najbogatsi obywatele Rzymu nie zajmowali się pracą fizyczną...



CHLEBA I IGRZYSK!

Stopniowo rozbudowując miasto, dodajemy też coraz bardziej ekskluzywne budynki. Prefektury, szkoły, łaźnie, teatry, świątynie, ■ nawet Koloseum i Circus Maximus. Wzniesienie tych ostatnich pożera wielkie ilości wszystkich surowców, a nawał pracy potrafi doprowadzić do wrzenia wśród niewolników, ■ co za tym idzie – nawet i otwartego buntu (budową i transportem zajmują się jedynie oni).

O ile na niepokoje wśród niewolnych istnieje proste rozwiązanie – trzeba zapewnić więcej rąk do pracy, a od razu czują się mniej wykorzystywani jednostkowo – to już obywateli nie da się tak łatwo ugłaskać. Co jakiś czas można zastosować szczwane zagranie, odwracające uwagę mieszkańców od codziennych niedoborów chleba, czyli zorganizować igrzyska. Kosztuje toto sporo kasy, ale nie ma innego wyjścia, jeśli braków pewnych dóbr nie sposób uzupełnić. Nie uświadczy się bowiem w grze puli żywności należącej do pretora (władzy, a zatem osoby grającej), choć w Rzymie była ona normalnym narzędziem do gaszenia społecznych pożarów. Kupić zboże owszem można, lecz jedynie poprzez budynek – wymagający, oczywiście, rąk do pracy i wchodzący w skład normalnej sieci dystrybucji dóbr.





prowadzone po tej samej trasie, więc już pomiłujmy tematowi. Na osłodę warto dodać, że nasze oddziały mogą zmieniać szyki i ogólnie sprawnie się nimi dowodzi.

Pora podsumować te wyrywkowe informacje o dosyć złożonej grze. Jest dobrze, ale mogłoby być lepiej. Widać, że ekipa ze studia Haemimont odrobiła lekcje programowania, choć czasem drzemała na wykładach z historii – co o tyle mało



ALE GŁUPI CI BARBARZYŃCY!

W grach o rozwijaniu miast zawsze pojawiał się i element militarny – tradycyjnie szczątkowy i zwykle niedopracowany. W Imperium Romanum na szczęście mamy do czynienia tylko z pierwszą z wymienionych bolączek. Otóż siły zbrojne składają się z piechoty (nazywanej Hastati, choć wizualnie nie do końca odpowiadają temu typowi rzymskich żołnierzy), łuczników (ciekawostka przyrodnicza, bo broni tej używała głównie piechota pomocnicza, rekrutująca się spoza obywateli) i Ekwitów, czyli konnicę. Walki toczymy przeciwko osadom barbarzyńców (o ile tacy występują na mapie). Przeciwnicy są zawsze tacy sami: topornicy i łucznicy, nieodmiennie wyglądający jak Germanie, nawet jeżeli mapę zapełniają palmy i egipskie piaski. Najbardziej w owym aspekcie szczypie w oczy to, że barbarzyńcy ci budują sobie naprędce sprzęt oblężniczy, a konkretnie... trebusze. Ktoś tu spał na lekcjach historii... Rajdy wroga są banalne, powtarzalne i zawsze śmieszy, że nie jest to ich pierwsza gra o Rzymie. Wyszedł produkt przyzwoity, jednakże nie porywający jakoś za specjalnie. Za to chyba dosyć dobry jako pierwszy krok w świat gier spod znaku „city building". ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Płynna, ciekawa rozgrywka
- ⊖ Nieco za prosta jak na gatunek

GRAFIKA
- ⊕ Ładne modele i animacje
- ⊖ Sporadyczne artefakty w obrębie wody

DŹWIĘK
- ⊕ Dobrze wykonane odgłosy
- ⊖ Niezbyt ciekawa muzyka

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Każde miasto można zbudować inaczej...
- ⊖ Pojedyncza mapa do swobodnego rozwoju

OGÓLNIE [illegible] brak jej tej [illegible] innym wybaczało się [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

SUDDEN STRIKE III: ARMS FOR VICTORY

Sudden Strike III: Arms for Victory godnie kontynuuje tradycję serii. Szkoda tylko, że autorzy nie wysilili się na jakieś zmiany...

INFO

DYSTRYBUCJA [illegible] Poland
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible] Cenega
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA 99,90 zł
INTERNET www.suddenstrike.com
WYMAGANIA PIV [illegible] GHz, 1 GB [illegible], karta [illegible] MB
ONLINE Tak

DETALE

- 5 [illegible]
- [illegible] mapy
- [illegible]
- LAN i Internet dla [illegible]

Trzecia odsłona jednej z najbardziej znanych strategii militarnych to nadal RTS, a w dodatku bardzo trudny i wymagający drobiazgowego podejścia. Wśród trybów zabawy znajdziemy kampanię, pojedyncze potyczki i grę z żywymi przeciwnikami. Przekrój historycznych operacji jest dość szeroki: weźmiemy udział w kampanii Aliantów w Europie, rozegramy kampanię niemiecką i krymską, a niejako na deser dwukrotnie (po każdej ze stron) stoczymy bitwę o Iwo Jimę.

W stosunku do poprzednich części panel sterowania poddano niewielkim zmianom, ale koncepcja rozgrywki pozostała taka sama. W kolejnych misjach musimy zajmować ważne punkty, operując w tym celu przybywającymi co jakiś czas na pole walki nowymi siłami. W SSIII: AfV nie budujemy baz i nie wydobywamy surowców, lecz skupiamy się wyłącznie na walce. Ta jest natomiast niezwykle zacięta i piekielnie trudna. Jedną, może dwie misje da się przejść, ustawiwszy normalny upływ czasu. Potem można jednak o tym zapomnieć. Zwolnić trzeba na maksa, a i wykorzystywanie aktywnej pauzy przydaje się jak nigdzie indziej. Wszystko za sprawą piekielnie silnej artylerii, która dosłownie dziesiątkuje nasze oddziały (to akurat tradycja serii). Wróg radzi sobie niezgorzej, przesuwając się na nieoczekiwane pozycje, okrążając nasze wojska i eksterminując oddziały. Gdy dołożymy do tego niezwykle obszerne mapy i fakt, że rozgrywka na jednej potrafi trwać nawet pięć, sześć godzin, wychodzi na to, iż mamy do czynienia ze strategią przez duże „S". Tym bardziej, że w grze, rzecz jasna, wojska zostały odwzorowane w najmniejszych detalach, brane są pod uwagę takie aspekty, jak: grubość pancerza, kaliber dział czy odległość od celu. W dodatku do praktycznie wszystkich budynków można wprowadzić piechotę, co z jednej strony poprawia jej celność





[illegible] opcji [illegible] ikonki oddziałów, co ułatwia [illegible] nimi

i zasięg, a z drugiej stanowi niezłą osłonę. I wszystko byłoby znakomicie, gdyby nie dwa mankamenty. Pierwszy nieco pognębia realizm – pojazdy mają bardzo kiepskie procedury pathfindingu i po prostu gubią się w akcji. Druga wada to przedpotopowa grafika, która w żadnym stopniu nie może równać się z dzisiejszymi hitami. Mimo zastosowania nowego silniczka SSIII: AfV wygląda niezbyt okazale. Wszystko jest szaro-buro-zielone i zbyt jednostajne. Problem z tą grą jest właśnie taki, że – trochę jak seria Combat Mission – nie przystaje pod względem estetycznym do dzisiejszych standardów. Jeśli jednak cenicie sobie mozolne planowanie posunięć, morderczą walkę o najmniejszy kawałek mapy oraz II-wojenny realizm, SSIII: AfV nie powinien was zawieść. Gdyby jeszcze ten pathfinding poprawili... ■ **MASTERMIND**

WERDYKT

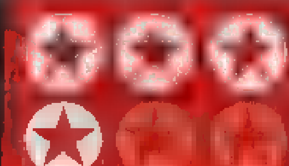
GRYWALNOŚĆ
+ Dokładne planowanie, wiele jednostek, prosta obsługa
− Mozolna i ciężka rozgrywka, pathfinding

GRAFIKA
+ Modele pojazdów
− Monotonne scenerie, mały zoom

DŹWIĘK
+ Nie stwierdzono
− Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
+ Multi, ogromne mapy
− Dla wielu zbyt wymagająca

OGÓLNIE SSIII: AfV [illegible] ale [illegible] samoza[illegible] przymknąć [illegible]



JOHN WOO PREZENTUJE

STRANGLEHOLD

CZAS ZACZĄĆ KRWAWY BALET







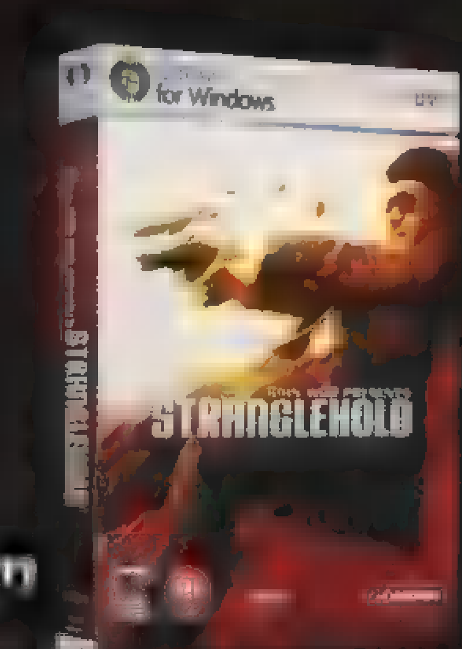




PREMIERA 27 MARCA*



www.midway.com



DETALE

- 5 Dróg
- [illegible]
- [illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT Master [illegible]
WYDAWCA Anacaonda
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA 69,[illegible] zł
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible] 256 [illegible]
ONLINE Nie

LEGEND: HAND OF GOD

No i doczekaliśmy się kolejnego pretendenta do tronu Diablo

W każdym razie pozornie, bo w rzeczywistości Legend: Hand of God, pomimo wyraźnych podobieństw do najsłynniejszej gry hack&slash, jest projektem zupełnie innym i skoncentrowanym na odmiennych elementach.

Najprawdopodobniej pierwszą grą, która powtórzy sukces Diablo i Diablo 2 okaże się... Diablo 3. Twórcy innych produkcji spod znaku hack&slash muszą zadowalać się mniejszymi kawałkami tortu, a czasem jedynie okruszkami. Ekipa z Master Creating uplasowała się ze swym dziełem gdzieś w połowie stawki. Niby wszystko fajnie, rozgrywka jest dynamiczna, fabuła całkiem udana, ale... no właśnie, istnieje kilka takich „ale". O wszystkim jednak w swoim czasie.

WIELE TWARZY TARGONA

Twórcy zdecydowali się na ryzykowny gambit. Otóż, aby wykorzystać w pełni możliwość stworzenia ciekawej fabuły, ograniczyli graczom opcję wyboru postaci. Do dyspozycji mamy jedynie niejakiego Targona, osobnika o dość prządnym wyglądzie, który to wychował się w Zakonie Wiecznego Płomienia, strzegącym wrót do krainy demonów. Zapomnijmy więc o biuściastych łuczniczkach – w tej grze owa wymarzona dziewoja będzie chłopem o imieniu Targon, i basta. Oczywiście, nie oznacza to jedynie słusznej ścieżki rozwoju – otrzymujemy pięć Dróg, z których wybieramy dwie i to ich połączenie determinuje klasę postaci. Tak więc – przykładowo – Droga Siły i Droga Sprytu dadzą razem Wojownika, a z Drogi Siły i Drogi Wiary zmontuje się Paladyna. Poniekąd od owej decyzji będzie też zależał wygląd bohatera – bo pewne typy uzbrojenia i opancerzenia wymagają, by postać podążała konkretną Drogą. W miarę proste i przyjazne, dające jednocześnie wiele możliwości kombinacji rozwiązanie.

LUNA

Nasz heros nie należy jednak do samotników. Od początku do końca przygód towarzyszy mu przyjaciółka imieniem Luna. To chyba najbardziej nowatorski element gry, bo... owa osóbka ma kilka centymetrów wzrostu, jest skrzydlatą elfką i nie zajmuje się walką. Pełni za to rolę kursora i źródła światła. Na dodatek ze swadą komentuje poczynania Targona, nie szczędząc mu docinków. Głosu Lunie w polskiej wersji użyczyła Joanna Jabłczyńska, znana chociażby z roli Neeshki w Neverwinter Nights 2 – i zrobiła to koncertowo. A to dopyta się, czy do znalezionych butów dołączono słomę, a to wyrazi nadzieję, że zdobyty amulet doda wreszcie Targonowi inteligencji, innym razem znowuż skonstatuje filozoficznie, że Północne Wrzosowiska w zasadzie nie mogą być gdzieś indziej niż na północy... Szkoda tylko, że owych wypowiedzi jest ograniczona ilość (jedna na zdarzenie), bo nawet najlepszy dowcip, powtarzany w kółko, wreszcie przestaje śmieszyć.

Przy tej okazji warto wspomnieć, że udźwiękowienie jest całkiem udane, polskie





„TO CZYSTY HACK&SLASH, NASTAWIONY NA ZBIERACTWO PRZEDMIOTÓW I MASOWĄ WYRZYNKĘ WROGÓW"

głosy – poza nielicznymi wyjątkami – dobrze zagrane, a zestaw utworów bardzo miły dla ucha i nad wyraz heroiczny w brzmieniu. Pod tym względem to produkcja wyjątkowo udana.

OLDSCHOOL

Pod wieloma względami Master Creating poszło utartą ścieżką, odpuszczając sobie wyważanie jakichkolwiek drzwi. Nie uświadczymy w Legend: Hand of God rewolucyjnych pomysłów rodem z Fable czy złożonych kombinacji zasad, jakie wdrożono w Titan Quest. Jak w starym, dobrym Diablo z zabitej wrony może wypaść zbroja płytowa. Obrońcy wiosek ignorują (z wzajemnością) pędzące za Targonem hordy wrogów, nijak też mechanika związana z wskrzeszająco-teleportującymi kamieniami runicznymi nie przekłada się na logikę świata ani nie łączy z fabułą (mimo opcji natychmiastowej podróży nasz bohater dopytuje się o termin odjazdu karawany). Po ukończeniu rozgrywki można dalej bawić się na wyższym poziomie trudności. To czysty hack&slash, nastawiony na zbieractwo przedmiotów i masową wyrzynkę wrogów. Jedyne, co go wyróżnia, to fabuła – napisana zresztą przez Susan O'Connor. No, może jeszcze styl walki z olbrzymimi przeciwnikami, nawiązujący filmową konwencją do konsolowych jatek. No i jeszcze brak trybu multiplayer... tak, to nie żart. W Legend: Hand of God nie pobawimy się w sieci. To chyba najbardziej kuriozalne rozwiązanie, które sprawi, że o tym tytule zapomni się bardzo szybko. Martwi też fakt, iż przedmioty u sprzedawców odświeżają się raz na poziom postaci, a do tego wszyscy sklepikarze z danej branży – bez względu na lokację – mają te same zabawki w ofercie. Ogranicza to nieco element „ubierania laleczki". Czas jakoś to wszystko podsumować. Mamy tu do czynienia z grą, która, początkowo planowana jako projekt czysto budżetowy, wybiła się zdecydowanie do średniej półki. I tam pozostanie przez jakiś czas, aż zniknie w pomroce dziejów – za sprawą ograniczenia do trybu singleplayer. Warto jednak po nią sięgnąć, jeśli lubi się ten rodzaj rozrywki: mnóstwo humoru i sprawdzone, przyjazne graczom rozwiązania to gwarancja dobrej zabawy. Różne kombinacje Dróg na jakiś czas pozwolą ponawiać grę, więc nie ma co się bać, iż Legend: Hand of God szybko wróci na półkę. Ot, udany i sympatyczny średniak z ambicjami...

■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Porządnie zrobiony hack&slash
- ⊖ Ograniczenie do jednego bohatera

GRAFIKA
- ⊕ Miłe dla oka, dopracowane lokacje
- ⊖ Nieco siermiężny interfejs

DŹWIĘK
- ⊕ Świetna muzyka i kapitalna Luna
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Ciekawe kombinacje wynikające z doboru Dróg
- ⊖ Brak trybu multi

OGÓLNIE Fajna rozrywka, sporo śmiechu, ale... gdzie jest opcja gry w sieci, no gdzie?

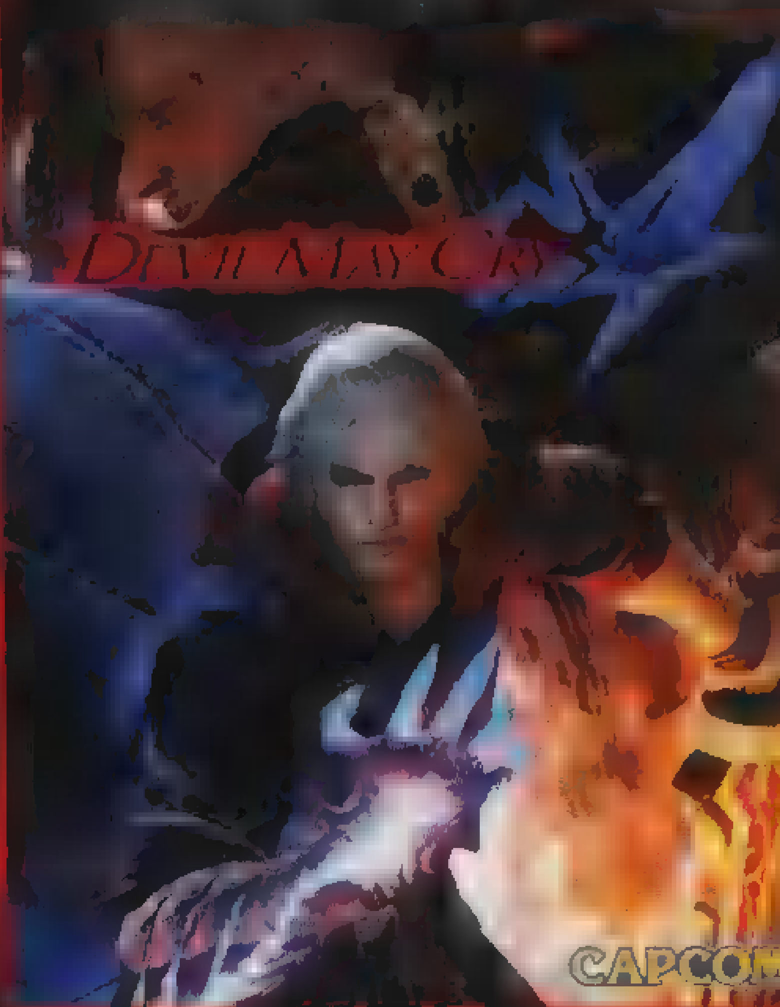


KONKURS

DEVIL MAY CRY 4

Pytanie:
Ile części Devil May Cry wyszło na PC?

Do wygrania:
8 sztuk gry DEVIL MAY CRY 4!



www.gram.pl/DevilMayCry4
www.devilmaycry.com

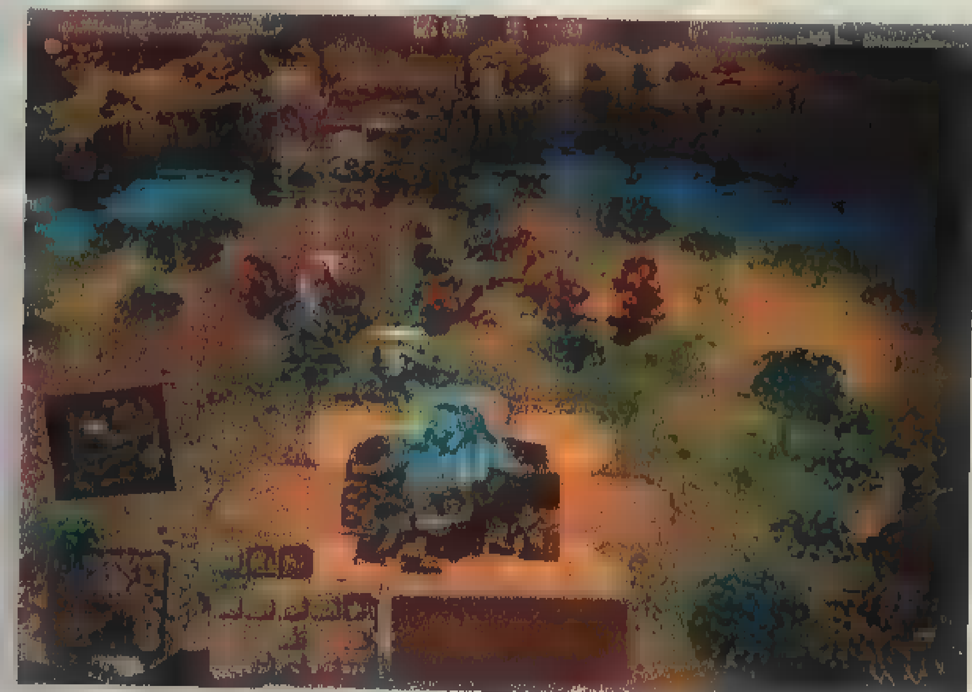
Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CD PROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

STRANGER



Zaskakująco dobre połączenie RTS-a i RPG-a z kilkoma bardzo fajnymi pomysłami

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible] Poland

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
59,90 [illegible]

INTERNET
[illegible] com

WYMAGANIA
[illegible] 256 [illegible]

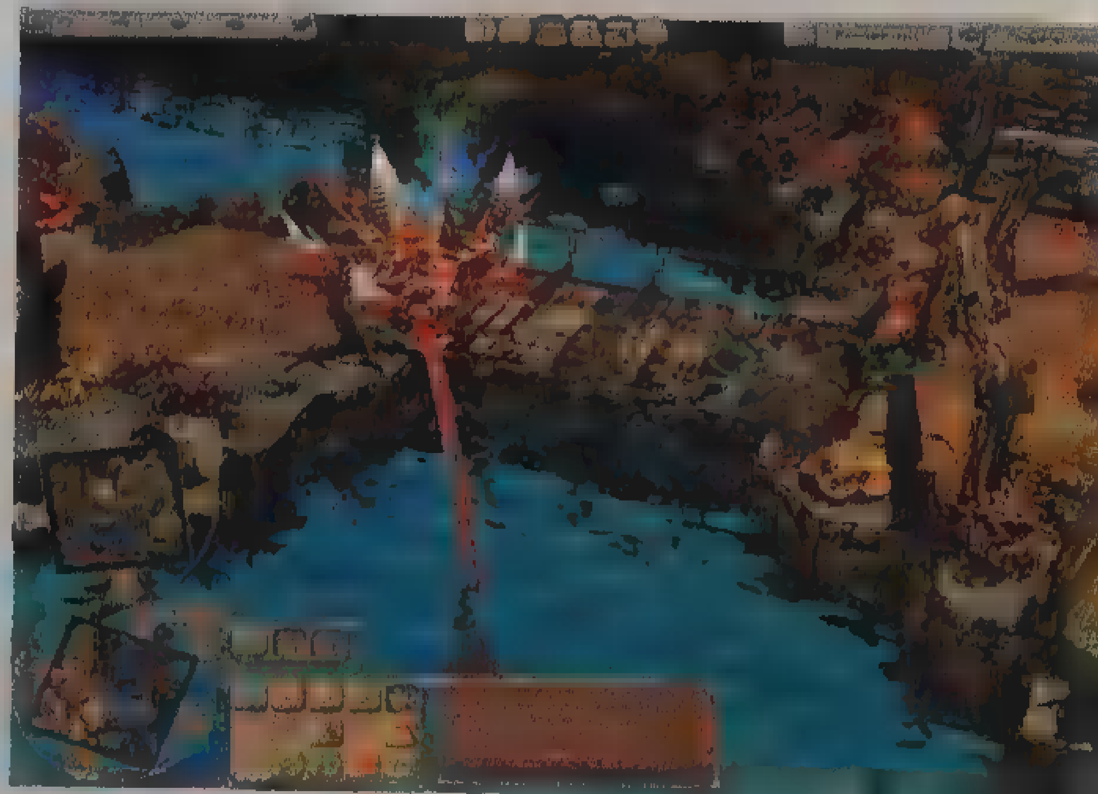
ONLINE
Tak

DETALE

- 3 bohaterów
- [illegible]
- [illegible] postaci
- Ponad 100 potworów i [illegible]

Okazuje się, że jeśli są chęci, to można zrobić coś nowego! Udowodnili to twórcy Strangera, którzy sprokurowali grę tyleż typową, co... nietypową. Typowe jest połączenie RTS-a i RPG-a – wszak sporo takich gier zaistniało na rynku. Nietypowy zaś każdy z elementów z osobna. Weźmy RTS-a. W grze Stranger nie wydobywa się surowców i nie stawia budynków.

Nie ma też zwyczajnego werbunku oddziałów. A jednak... wszystkie te trzy elementy są obecne. Jednostki najmuje się w wioskach i osadach, zazwyczaj wypełniwszy wcześniej jakieś łatwe zadanie (w rodzaju „zabij potwora"). Transakcji dokonuje się za kryształy, których są trzy rodzaje. Kryształy to właśnie surowiec – znów nietypowy, bo nie wydobywa się go, ale... znajduje przy poległych wrogach. Podobnie jak żelazo, które jednak można wydobywać z broni. Każdy z pokonanych potworów zostawia określoną ilość zasobu, który postacie automatycznie podnoszą. Budynków też się nie stawia, lecz... odbija przeciwnikom i naprawia. Czasami generują one dodatkowe surowce, czasem pełnią rolę wież strażniczych. Same kryształy mają jeszcze dwie funkcje. Można przekazywać je plemionom, co wpływa na polepszenie stosunków. Można również przekazywać je postaciom, umożliwiając im w ten sposób czarowanie i poprawiając odporność na czary. To ostatnie odbywa się automatycznie; podobnie jak walka, zbieranie przedmiotów ekwipunku i samych kryształów. Pełen automat. Rozwiązanie takie usprawnia rozgrywkę. Jeśli zaś chodzi o elementy RPG, to także jest ich sporo.



Każda z postaci awansuje na kolejne poziomy. Dzięki temu może korzystać z bardziej zaawansowanych broni i rzucać lepsze czary. Decydujemy również o pełnym ekwipunku, który zresztą da się osobiście wykuć. W tworzone przedmioty można wmontować pewną ilość kryształów, kreując w ten sposób bronie specjalne. Kolejny element RPG to oczywiście questy. Otrzymujemy je od plemion i napotkanych postaci, istnieją główne i poboczne, a ponieważ często przemieszczamy się między powierzchnią świata a jego podziemiami, biegania jest dosyć sporo, choć mapy nie należą do wielkich. Grafika stoi na niezłym poziomie. Tła są bardzo wyraźne, kolorowe i pełne detali. Podobnie zresztą jak projekty przeciwników, bohaterów i najemników. Niezgorsze wrażenie robi magia. Od lodowych pocisków, błyskawic, wystrzałów i innych zaklęć skrzy się cały ekran. Pewien (drobny) mankament gry stanowi nietypowy interfejs, do którego trzeba się po prostu przyzwyczaić. Gorzej, że Stranger lubi się wieszać i niespodziewanie wyskakiwać do pulpitu. W sumie jednak to bardzo dobry produkt, który w swojej kategorii oferuje ciekawe rozwiązania i znakomitą grywalność. Gdyby nie problemy ze stabilnością, byłoby z pewnością pięć gwiazdek. ■ **MASTERMIND**


[illegible] nie do [illegible] magicznie i kolorowo

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Automatyczne czary, zbieranie przedmiotów, walki
– Niestabilny kod

GRAFIKA
+ Piękne tła i projekty postaci, efekty walk
– Czasami się krzaczy i konieczny jest restart

DŹWIĘK
+ Głosy w przerywnikach, efekty specjalne
– Brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ Multi, zadania poboczne, kampania
– Brak pojedynczych misji

OGÓLNIE [illegible] to [illegible] RTS-a i RPG-a, który ze wszech miar godny jest [illegible]



NOWOŚĆ

MAX GAME EXTRA MEGAPACK 1/2008

GHOST IN THE SHEET

Ghost in the [illegible] to przesycona [illegible] gra przygodowa w [illegible] Ci [illegible] się w [illegible] Jako [illegible] w [illegible] duch [illegible] musiał rozwiązać zagadki czające się w [illegible] za[illegible] Sektora [illegible]

9,90 zł

SZUKAJ W KIOSKU

FREAKS!

PL

ORYGINAŁY - NIE PIRATY 2/2008

Zapnij pasy i upewnij się czy Twoja broń jest załadowana zanim odważysz [redacted] przekroczyć linię startu. Szykuj się [redacted] ostrą jazdę! Nie licz tylko na swoją kierownicę, walka i spychanie innych do rowu zwiększy prawdopodobieństwo zwycięstwa. Taranuj innych graczy i korzystaj z ręcznej broni, używaj otoczenia by pozbyć [redacted] przeszkód. Uważaj jednak, [redacted] wszystkie zwariowane rzeczy leżące na drodze. Mogą zmienić przebieg całego wyścigu. Niekoniecznie na Twoją korzyść...

7,90 zł

DODATKOWA PŁYTA NIESPODZIANKA GRATIS!

POLECAMY

MAX GAME 1/2008

Carte Blanche

PL

14,90 zł

Przygodówka w konwencji Filmu noir

SZUKAJ W KIOSKU

mp3 Mix DJ

2/2008

13x AUDIO
38x MP3

6,00 zł

MUZYKA W KIOSKU

CLUBBING CD 2/2008

MAXX VAN DORR
ELEKTRO SHORZI

5,90 zł

PEŁNA WERSJA: MOORHUHN SOCCER

MOORHUHN SOCCER

Tysiące kibiców na stadionie, miliony przed telewizorami błyski fleszy, wielka sława i pieniądze. Ale czy na pewno? Wybierz swoją drużynę i strzel rywalowi jak najwięcej bramek... albo ustrzel jak najwięcej graczy przeciwnika. Dróg do zwycięstwa jest wiele.

10+10 NIESPODZIANKA

8,90 zł

GRY PC 2/2008

PEŁNE WERSJE: POSZUKIWANE KURCZAKI

POSZUKIWANE KURCZAKI

CD-EK 2/2008

Kurczaki powracają, atakując tym razem Dziki Zachód. Wciel się w rolę szeryfa i oczyść okolicę z plagi wyjętych spod prawa kurczaków. Czeka Cię mnóstwo zabawy i śmiechu.

7,90 zł

DEFCON

PL

GLOBALNA WOJNA TERMONUKLEARNA

[illegible] głęboko [illegible] podziemnego bunkra. [illegible] się z [illegible] lub w [illegible] w walce o [illegible] dominację! [illegible] z lądu, wody i [illegible], aby [illegible] [illegible] że tylko jeden z was może wygrać. Przygotuj więc plany ataków [illegible] zanim Twoi [illegible] wpadną na ten sam pomysł.

14,90 zł

MAX GAME STRATEGIA 2/2008

PEŁNA WERSJA: TRUCKER, TRABI RACER

TRUCKER

PL

Usiądź za kierownicą najczęściej spotykanych w Polsce samochodów ciężarowych i wyrusz w podróż po polskich drogach.
Możesz modyfikować swój wóz zmieniając malowanie, dodając dopalacz czy przyciemniając szyby.

6,50 zł

GAMER 2/2008

PEŁNE WERSJE: CRAZY KICKERS

CRAZY KICKERS

BONUS CD 2/2008

12,90 zł

Weź udział w [illegible] zwierzaków w drodze do [illegible] Do [illegible] masz 9 [illegible] i 4 [illegible]

Zamówienia :
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 0(prefiks)22 [redacted] 51 [redacted]
0(prefiks)22 [redacted] 51 62
0(prefiks)22 [redacted]
4. FAX 0(prefiks)22 713 80 77

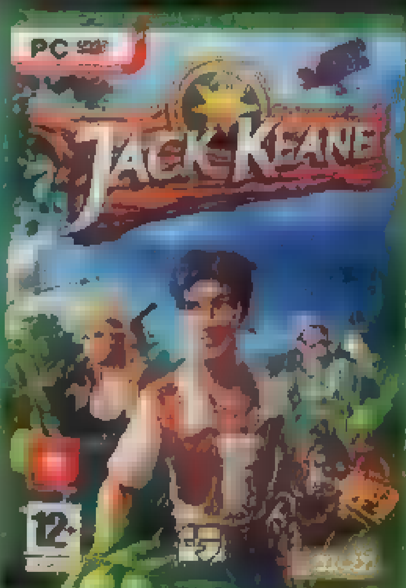
WWW.PLAY.PL

PREMIERA JUŻ JEST

JACK KEANE

Zwariowane przygody, odjechane dialogi, zakręcone zagadki i pastelowa grafika. Poznajcie najważniejsze atuty gry Jack Keane

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible] land
PRODUCENT
[illegible] Interactive
WYDAWCA
10tacle Studios
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
49,90 [illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
PIV 3 GHz, 1 GB RAM, [illegible] 256 [illegible]
ONLINE
Nie

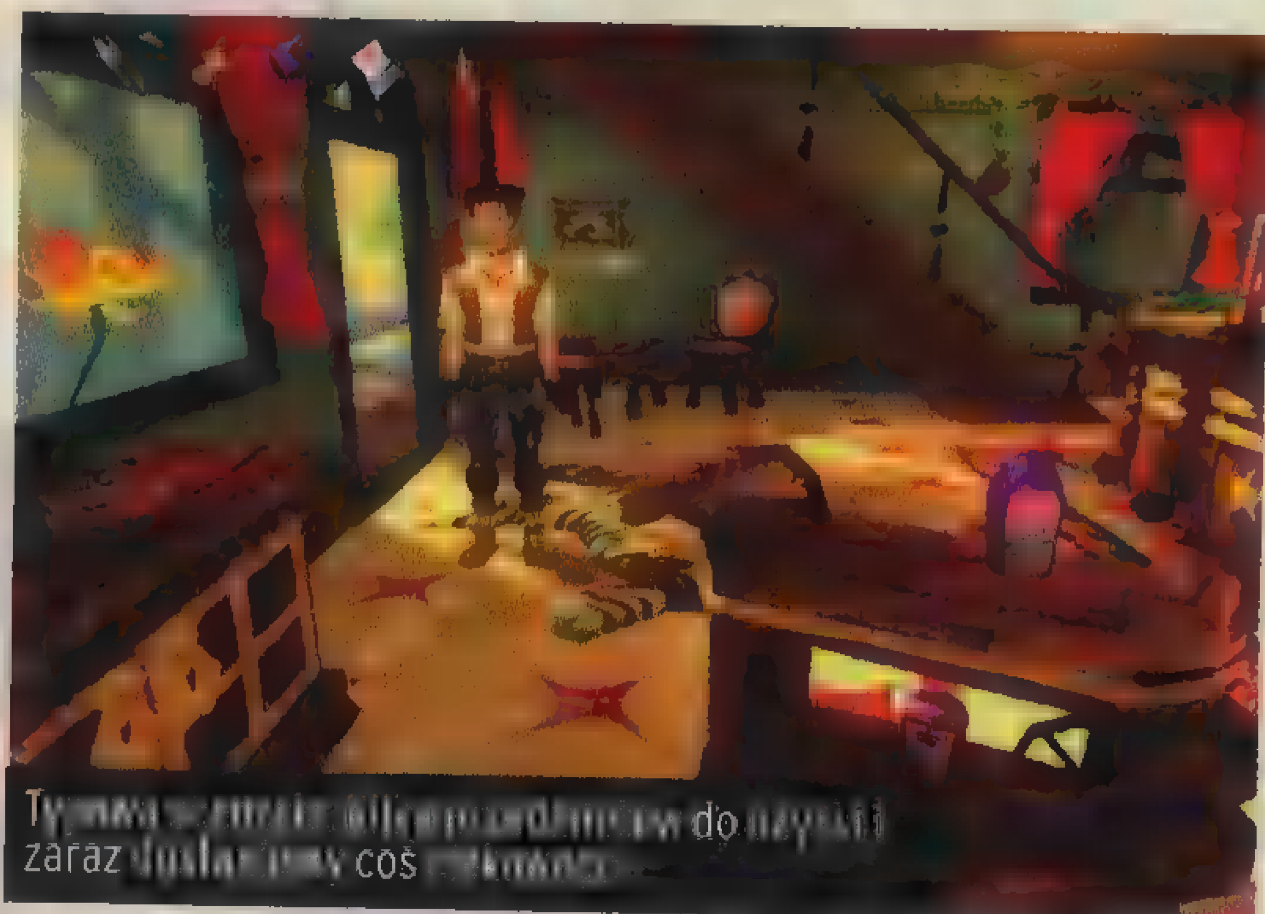
DETALE

[illegible]

Jack Keane to przygodówka, a jednocześnie nazwisko jej głównego bohatera. Jack to chłopak jak złoto. Jest kapitanem okrętu, ma powodzenie u kobiet i mnóstwo pieniędzy. No, może nie do końca...

Po prawdzie ma tylko okręt, który okazuje się niemal wrakiem, z kobietami raczej mu nie wychodzi, a groszem nie śmierdzi z odległości pół metra. Głównie dlatego (choć znajdą się i inne powody) decyduje się przyjąć tajną misję od emisariusza JKM Wiktorii. Zadanie brzmi: dostać się na tajemniczą Wyspę Zębów i zbadać, co robi tam niejaki Doktor T. Wredny ten konus jest bowiem podejrzany o zniszczenie zapasów herbaty w Indiach i plan dalszego unicestwiania brytyjskiej tradycji „five o'clock". Jack pakuje więc na okręt siebie wraz z dwoma towarzyszami i witaj przygodo! Tyle fabuły, resztę lepiej odkrywać we własnym zakresie. Jack Keane to gra adventure w starym dobrym stylu, co wcale nie znaczy, że pozbawiona nowatorskich rozwiązań. Po pierwsze, całość przedstawiona została w niezwykle barwny sposób, nieco karykaturalną kreską, przywodzącą na myśl kultowe The Secret of Monkey Island. Po drugie, postacią Jacka (a w kilku miejscach także pewnej niewiasty) kierujemy w mocno przestrzennym środowisku, więc można zwiedzać sporo zakamarków na planszach. Po trzecie, interfejs jest logiczny i prosty do bólu. I w końcu po czwarte, dawno nie było już tak zabawnej gry jak ta! W zasadzie każdy dialog, sytuacja, która nas spotyka, a nawet spora część zagadek aż skrzy się humorem, powodując częsty opad szczęki z dużej wysokości. Rozmowy z napotkanymi postaciami prowadzimy w standardowy sposób, wybierając kwestie spośród kilku dostępnych. Jeśli chodzi o poziom zagadek, to okazał się on wyważony bezbłędnie. Z jednej strony trzeba trochę pokombinować, poznać wcześniej tło określonych zdarzeń, z drugiej zaś nie ma tu zadań absurdalnych albo łamigłówek, które powodowałyby utknięcie i konieczność sięgania po solucję. To, co stało się największym atutem programistów, wydatnie wpływającym na rozgrywkę, to fakt, iż w zasadzie od początku do końca grę przechodzi się płynnie i z ogromną przyjemnością. Spora oczywiście w tym zasługa dialogów, ale większa jeszcze piętrzonych na drodze Jacka wydarzeń, które mają iście filmowy rozmach. Chłopak albo przed kimś ucieka, albo coś rozbija, albo w ostatniej chwili cudem uchodzi z życiem. Wszystko to zgrabnie dopełniają filmowe przerywniki, które, rzecz jasna, też są bardzo śmieszne. Jack Keane ma jeden mankament, do którego trudno przywyknąć. Otóż typowe dla przygodówek funkcje lewego i prawego przycisku myszy zostały, nie wiedzieć czemu, odwrócone. Dość ciężko się do tego przyzwyczaić, lecz zważywszy na poziom wykonania całości, nie ma co wylewać krokodylich łez. Jack Keane to pozycja obowiązkowa dla amatorów przygodówek i graczy ceniących sobie perliste śmiech przed ekranem.

MASTERMIND



[illegible] do [illegible] zaraz [illegible] coś [illegible]

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Potoczysta, pełna humoru, niezbyt trudna
- Brak

GRAFIKA
- Lokacje, postacie, przerywniki
- Dla niektórych zbyt kolorowa

DŹWIĘK
- Dialogi, muzyka, efekty
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- Kilka „dróg" dialogowych
- Raczej na raz, góra dwa

OGÓLNIE [illegible] zabawnych [illegible] wracała do łask?



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible] Creations

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]theclub.sega [illegible]

WYMAGANIA
PIV 2 [illegible], 512 MB RAM, karta graficzna [illegible] MB

ONLINE
[illegible]

DETALE

- 8 [illegible] do [illegible]
- 8 aren
- 17 broni
- 4 [illegible] trud[illegible]
- [illegible]

THE CLUB

Nie mam wątpliwości, że gdyby The Club zrobili twórcy GTA, mielibyśmy hit

Niestety, zamiast panów z Rockstar, pod recenzowanym tytułem podpisali się niezbyt znani programiści z Bizarre Creations. The Club to pierwsza gra akcji w dorobku tej brytyjskiej firmy, co daje się odczuć na każdym kroku.

GLADIATORZY XXI WIEKU

Tajna i ekskluzywna organizacja, zrzeszająca bogatych oraz bardzo wpływowych ludzi, zmusza swoje ofiary do rywalizowania w turniejach zabójców. Zdeprawowani członkowie Klubu obserwują te krwawe zmagania i przyznają punkty za eliminację przeciwników. Nie wystarczy samo zabijanie. Trzeba jeszcze robić to w widowiskowy sposób – np. uśmiercić adwersarza w ruchu, ostatnim nabojem w magazynku lub z dużej odległości. Jednak najważniejszy jest tzw. „killbar". Gdy po zastrzeleniu oponenta wystarczająco szybko uśmiercimy drugiego, punktacja zostanie podwojona. Jeśli w przeciągu kolejnej chwili uda się wyeliminować trzeciego, potroimy wynik, itd. Ten system combosów uniemożliwia zachowawczą grę – zamiast szukać osłon, trzeba ciągle przeć do przodu i nie zważać na niebezpieczeństwo. Brzmi ekscytująco, prawda? Niestety, rozgrywka taka nie jest. Choć na każdy turniej składają się różne konkurencje, zabawa okazuje się do bólu schematyczna, zawsze sprowadza się bowiem do tego samego. Co gorsza, przed rozpoczęciem zawodów znamy wyniki punktowe rywali, czyli wiemy, jaki pułap osiągnąć, by wygrać. W przypadku zwykłej walki o punkty po zajęciu pierwszego miejsca można zignorować zabijanie przeciwników i kierować się już tylko do wyjścia. Trudniejsze są konkurencje, w których należy eliminować oponentów w efektowny sposób oraz zmagać się z upływającym czasem. Te stanowią miły wyjątek i potrafią zmusić organizm do wzmożonej produkcji adrenaliny. Jednak reszta konkurencji już tego nie potrafi. W końcu trudno ekscytować się kasacją setek niezbyt rozgarniętych przeciwników. Zawodzi też oprawa wizualna. Uśmiercanie rywali wygląda widowiskowo wyłącznie na filmikach. W trakcie zabawy nie uświadczymy takich atrakcji, jak np.: najazdy kamery na zabijanych wrogów, zwolnienia czasu lub powtórki co bardziej krwistych akcji. A i same areny, teoretycznie zróżnicowane, zrobiono na jedno kopyto. Dwa pozostałe tryby gry są równie schematyczne, co turnieje. Z całości najlepiej broni się multiplayer, ale również on niczym specjalnym się nie wyróżnia. Albowiem The Club to taki typowy produkcyjniak dla mniej wymagających klientów. ■ **PAMP**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Pomysł na grę, premie za efektowne zabójstwa
- ⊖ Monotonna i schematyczna rozgrywka

GRAFIKA
- ⊕ Widowiskowe filmiki, dopracowane modele postaci
- ⊖ Nic nadzwyczajnego

DŹWIĘK
- ⊕ Oprawa muzyczna nie wyróżnia się niczym negatywnym
- ⊖ Ani pozytywnym

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Najbardziej wytrwali mogą śrubować wyniki punktowe
- ⊖ Zainstalujesz, skończysz w kilka godzin, odinstalujesz

[illegible] Fa[illegible] ostatecznie okazała się [illegible] przeciętniakiem

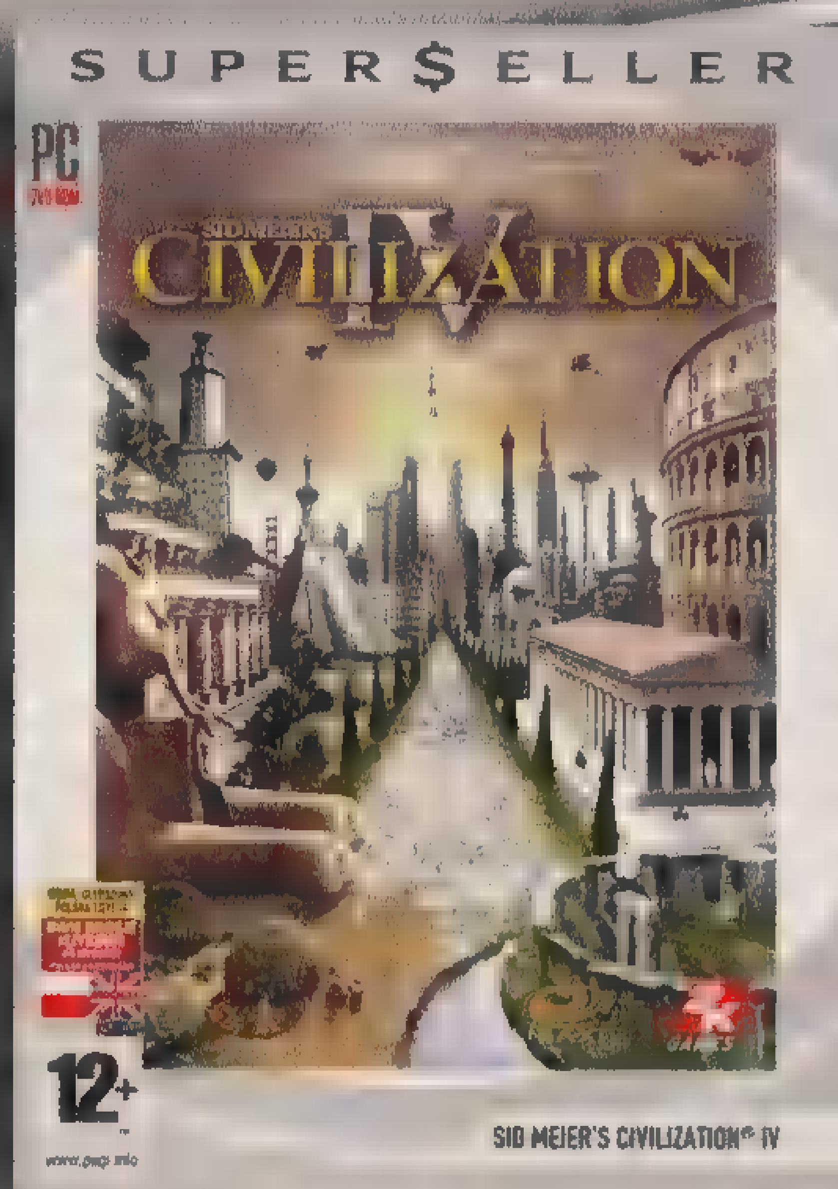


SUPER$ELLER

NAJGORĘTSZE GRY KOMPUTEROWE ZA JEDYNE

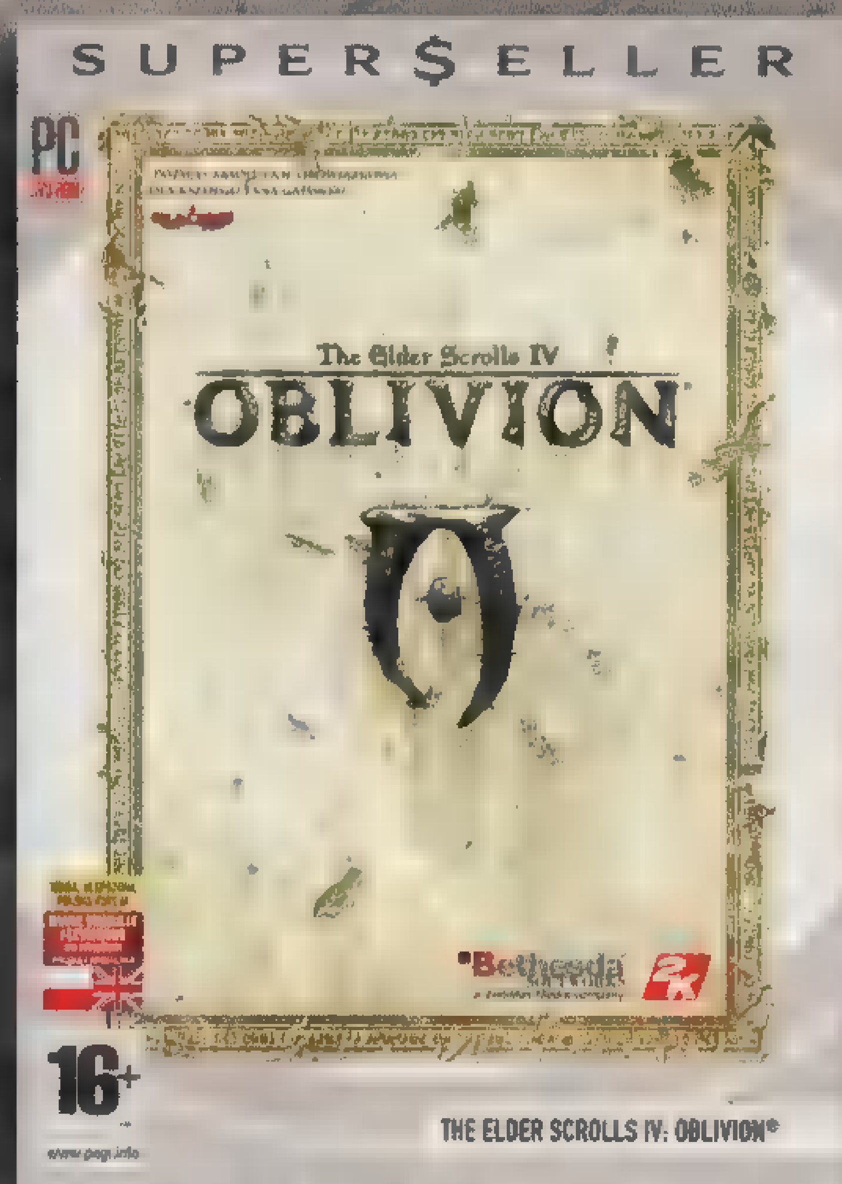
49,90 PLN







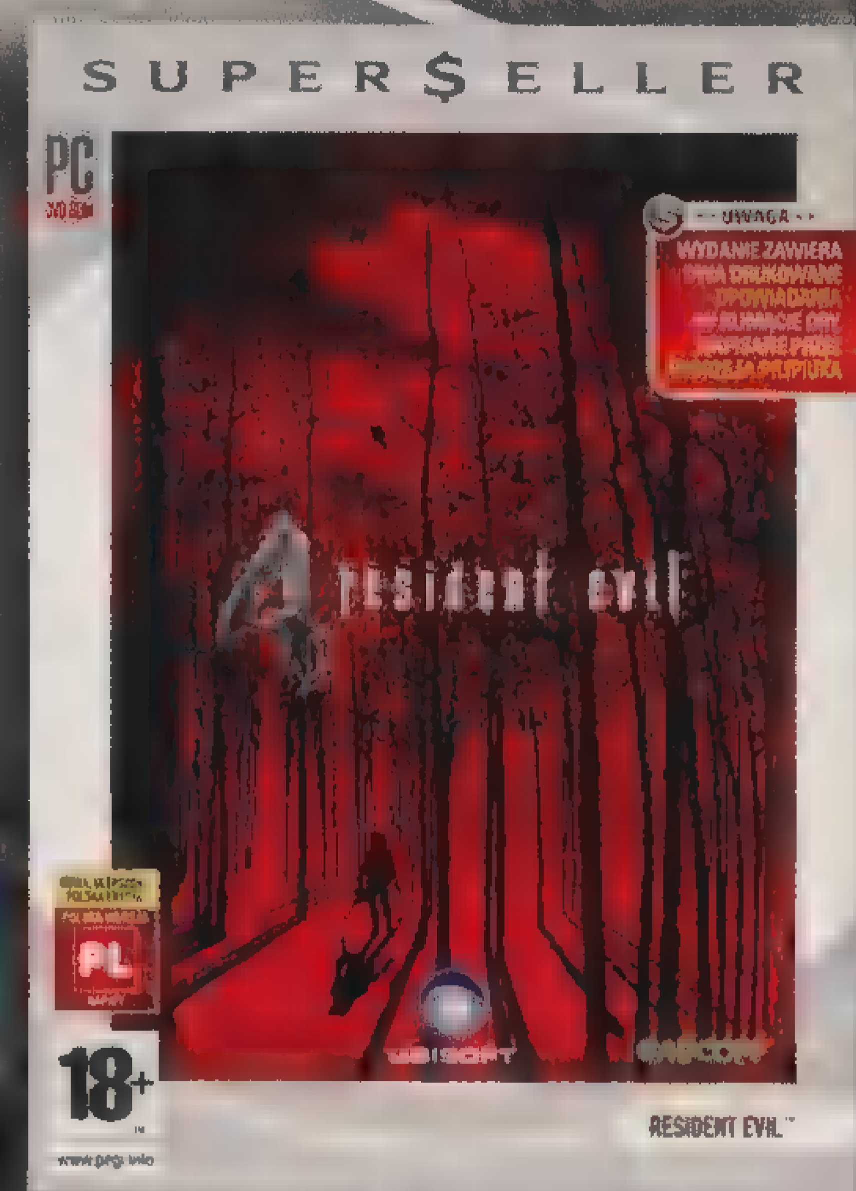




KAŻDA GRA:

- $ TO 100% HICIOR!
- $ PO POLSKU!
- $ W NAJNOWSZEJ WERSJI!
- $ Z PORADNIKIEM!

UZNANE!
POLECANE!
PEWNE!

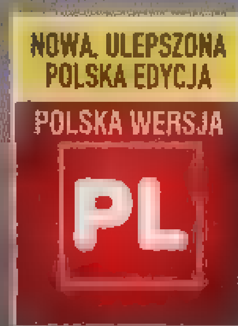


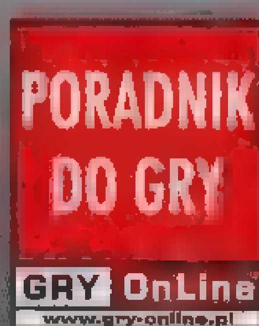






Wbijaj po dodatkowe info na www.superseller.pl





KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



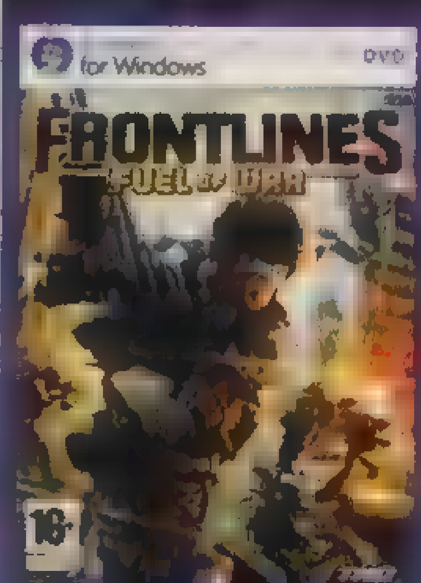






PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt
PRODUCENT
Kaos [illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
www.frontl[illegible]
WYMAGANIA
PIV 2.8 GHz, [illegible] RAM, [illegible] 128 [illegible]
ONLINE
Tak

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Einstein powiedział kiedyś, że dopóki na świecie będzie istniał człowiek, będą też wojny. Trudno się z nim nie zgodzić

Historia naszej cywilizacji stanowi zapis niezliczonych wojen i potyczek. Od zarania dziejów zawsze istniało coś, o co ludzie ze sobą walczyli. Czy do tej długiej listy rzeczy dołączy wkrótce kolejna? Frontlines: Fuel of War przedstawia bardzo gorzką wizję niedalekiej przyszłości. Obyśmy tego uniknęli w rzeczywistości.

GLOBALNY KRYZYS

W 2024 roku globalne złoża ropy naftowej zostały prawie całkowicie wyczerpane. Z braku benzyny załamały się gospodarki państw na całym świecie, skończyły się zapasy żywności, przestały działać elektrownie, w miastach wybuchły epidemie i masowe zamieszki. Słowem, pełna anarchia i powrót do średniowiecza. W trwającej właśnie Trzeciej Wojnie Światowej, rozpętanej o resztki ropy naftowej, walczy Koalicja Zachodnia zrzeszająca państwa dawnego NATO i Przymierze Czerwonej Gwiazdy utworzone przez Rosję oraz Chiny. Niby to tylko fikcja, jednak inteligentna fabuła, choć pokazana w dość oszczędny sposób (zerknijcie do tabelki), jest naprawdę sugestywna. A ta historia to tylko jeden z wielu powodów, dla których warto sięgnąć po Frontlines: FoW.





„SINGLEPLAYER ZAFUNDUJE WAM NAPRAWDĘ DYNAMICZNĄ ROZGRYWKĘ, PEŁNĄ AKCJI I INTENSYWNYCH POTYCZEK, ALE MOŻNA JĄ UKOŃCZYĆ W KILKA GODZIN"

UDERZ MOCNO I PRECYZYJNIE

W recenzowanej grze urzeka spora jak na strzelankę swoboda działań. Świetnie sprawdzający się w praktyce system Frontline pozwala samodzielnie kształtować linię frontu. W prawym górnym rogu ekranu widzimy teren zmagań podzielony na dwa kolory: niebieski, czyli kontrolowany przez nas, i czerwony – zajęty przez wroga. W każdej misji do wykonania czeka kilkanaście zadań, koncentrujących się wokół konkretnych punktów na mapie. Ich ukończenie oznacza zdobycie danego terenu i przesunięcie linii frontu do przodu. Czasem trzeba zniszczyć infrastrukturę wroga (np. radar albo system obrony przeciwlotniczej), innym razem dotrzeć do punktu zrzutu, oczyścić go z przeciwników i utrzymać pozycję


Potyczka Dawida z [illegible]. Mimo [illegible] rozmiarów i siły ognia czołg jest z góry [illegible] na [illegible]



DETALE

- 22 [illegible]
- 14 pojazdów
- 28 [illegible] bojowych
- 7 [illegible] w singleplayerze
- 3 poziomy trudności
- 6 rodzajów wyposażenia

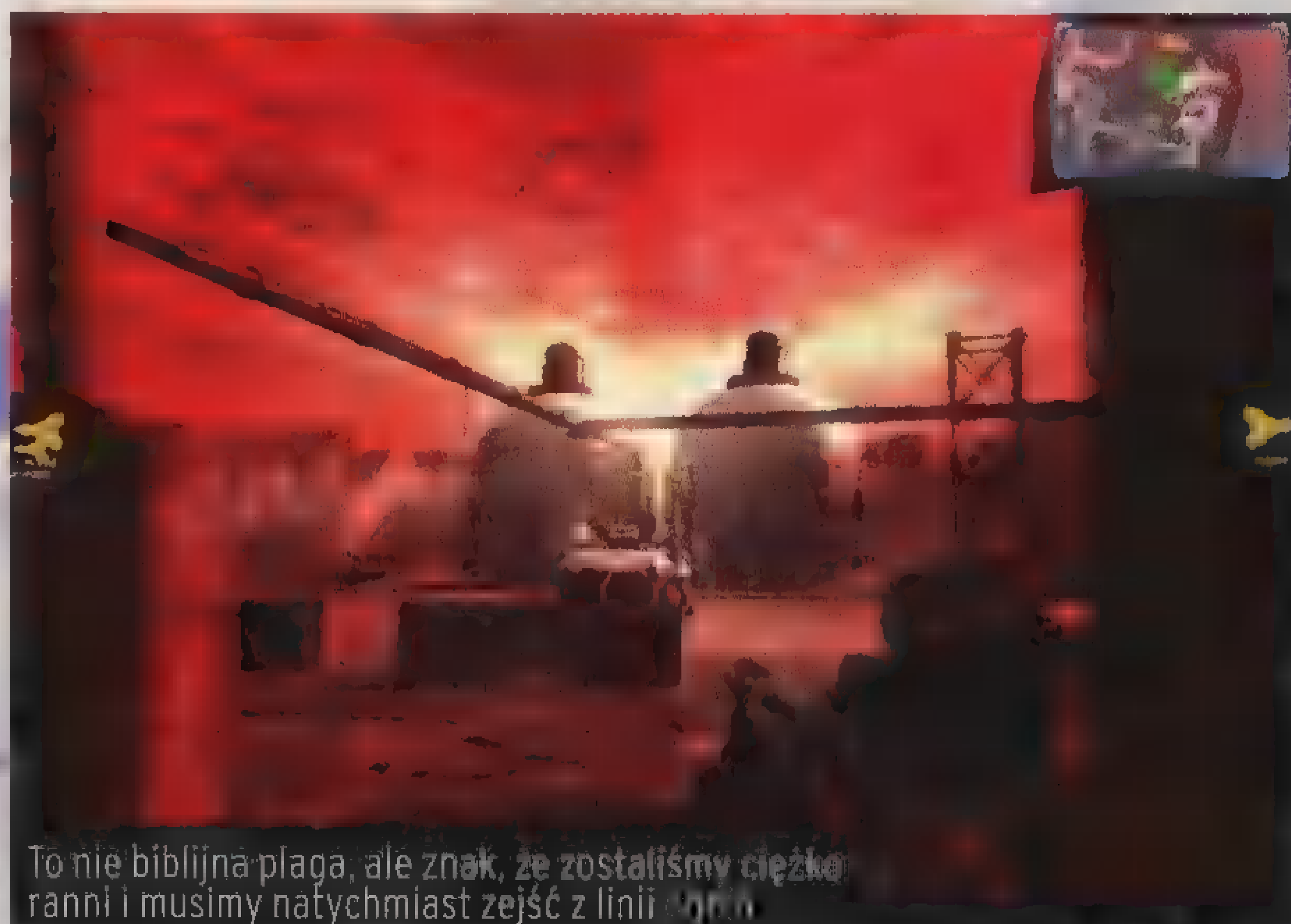
przez określony czas. Czy nie przypomina wam to mechanizmów znanych z serii Battlefield? Jeśli tak, to mieliście dobre skojarzenia, bo Frontlines: FoW jest dziełem twórców jednego z modów do wspomnianej przed chwilą gry. Ale wracając do samej rozgrywki, system Fontline gwarantuje tzw. otwarte pole walki. A to oznacza, że zadania wykonujemy w wybranej przez nas kolejności i dowolnymi metodami. Autorzy nie narzucają nam odgórnie sposobów, w jaki coś mamy zrobić. Możemy wsiąść w czołg i wpakować się w najmocniejszy punkt obrony wroga albo najpierw zaatakować słabiej obsadzony boczny posterunek i stamtąd zajść przeciwnika od tyłu. Każde rozwiązanie prowadzące do celu okaże się dobre.

TECHNOLOGIA XXI WIEKU

Naszą swobodę prowadzenia [illegible] wojennych zwiększają dostępne pojazdy bojowe (czołgi, helikoptery, itp.) oraz ekwipunek. Pomysł usytuowania konfliktu w niedalekiej przyszłości uwiarygodnił pojawienie się na polu bitwy gadżetów mogących diametralnie zmienić przebieg potyczki. Każda armia ma do dyspozycji 14 takich zabaweczek. Wystarczy znaleźć bezpieczne schronienie i aktywować jednego z kilku zdalnie sterowanych robotów. Jak pokonać czołg bez bazooki? Wystarczy wjechać pod niego malutkim samochodzikiem, naszpikowanym materiałami wybuchowymi. Do naszej dyspozycji oddano między innymi helikopter wyposażony w rakiety, jeżdżącą platformę z minigunem (doskonała do zdobywania mocno obsadzonych barykad), latającą, zdalnie sterowaną bombę i kilka innych równie fajnych gadżetów. Z takim arsenałem każde zadanie da się wykonać na tyle różnych sposobów, że podczas zabawy nikomu nie grozi wrażenie wtórności czy schematyczności. A w przypadku śmierci – przed ponowną próbą – można zmienić cały ekwipunek i spróbować czegoś zupełnie innego.

ŁADNE WPADKI

Do strony technicznej gry trudno mieć wielkie zastrzeżenia. Potężny Unreal Engine 3 generuje urzekające widoki i efekty wizualne, zaś oprawa dźwiękowa pozwala poczuć się jak na prawdziwym polu bitwy. Jeśli posiadacie dobre głośniki w systemie 5.1, możecie być pewni, że pozostali domownicy dość szybko poproszą o ściszenie lub użycie słuchawek. Cieszy również niezła sztuczna inteligencja wrogów. Gdy zostaną postrzeleni, zaczynają uciekać i szukają schronienia. Generalnie przeciwnicy starają się zajść nas od tyłu lub zaatakować z zaskoczenia, niestety praktycznie nie używają granatów.


To nie biblijna plaga, ale znak, że zostaliśmy ciężko ranni i musimy natychmiast zejść z linii ognia

INTRO, ŚRODEK I OUTRO

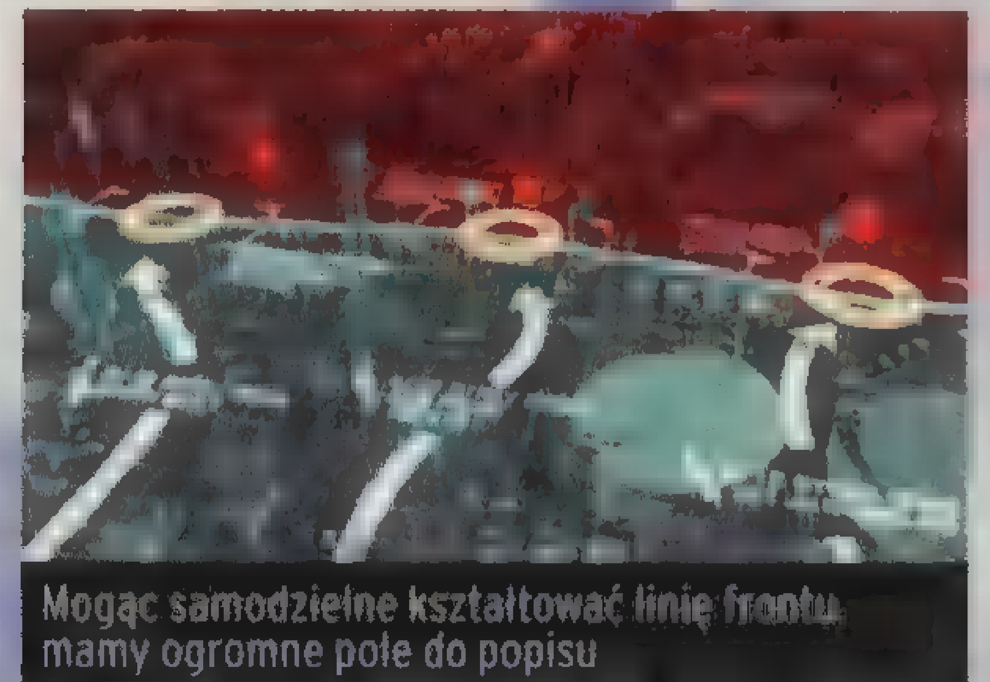
W myśl zasady, że najprostsze rozwiązania są najlepsze, twórcy Frontlines: FoW prezentację fabuły ograniczyli do kilku krótkich filmików, rozpoczynających i zamykających każdą misję, oraz do komentowanych przez głos z offu artów tworzących intro i outro...


Jak widać na [illegible] kwadraciku, w 2024 roku Polska była już [illegible] mocarstwem i [illegible] się na arenie [illegible]


Jak się [illegible], o globalnym [illegible] opowiadają [illegible] obrazki niż widowiskowe filmiki


[illegible] w grze [illegible] endem. [illegible]

Trochę gorzej wypada inteligencja żołnierzy z naszego oddziału, którym nie wydajemy żadnych rozkazów. Jednak nie ma co ukrywać, Frontlines: FoW to gra stworzona głównie z myślą o pojedynkach sieciowych i dopiero tu oferuje to, co ma najlepszego. Singleplayer zafunduje wam naprawdę dynamiczną rozgrywkę, pełną akcji i intensywnych potyczek, ale można ją ukończyć w kilka godzin. Poza tym istnieje niestety więcej uchybień. W multiplayerze twórcy poszli na łatwiznę. Niby w grze mamy sporo broni i pojazdów, ale całkowitą liczbę trzeba podzielić przez dwa, bo są one analogiczne dla obu stron konfliktu i różnią się tylko wyglądem. Tak więc zupełnie nie ma znaczenia, jaką frakcję wybierzemy. Do tej wyliczanki muszę dodać kłopoty z kontrolowaniem latających pojazdów oraz pozostawiającą nieco do życzenia fizykę jazdy naziemnych wehikułów. Zastanawiam się także, czemu zwykłe barierki zatrzymują czołg, dlaczego nie da się zabić sojuszniczych jednostek, czemu nasi kompani są tak nieskuteczni i tak rzadko giną? Takich pytań o drobiazgi można zadać autorom więcej. Choć nie psują one przyjemności z zabawy, pozostawiają poczucie niedosytu. Nie zmienia to jednak faktu, że Frontlines: FoW jako całokształt wypada bardzo dobrze i z pewnością nie rozczaruje żadnego fana czy fanki strzelanek. ■ **PAMP**


Mogąc samodzielnie kształtować linię frontu, mamy ogromne pole do popisu

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Swoboda, kształtowanie linii frontu, gadżety, interfejs
– Sterowanie i zachowanie pojazdów, brak realizmu

GRAFIKA
+ Modele postaci, rozległe levele, efekty wizualne
– Przenikające się tekstury, mało urozmaicone wnętrza

DŹWIĘK
+ Bardzo wyraźne i głośne efekty dźwiękowe
– Dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
+ Do 64 graczy online, system porozumiewania głosowego
– Króciutki singleplayer i tylko jeden tryb w multiplayerze

[illegible] Naprawdę [illegible] strzelanki i przystępnej (czytaj: [illegible])



PREMIERA JUŻ JEST

ANNO 1701: KLĄTWA SMOKA

Anno 1701 słusznie uchodzi za jedną z najlepszych strategii ekonomicznych. Dodatek Klątwa Smoka tylko tę pozycję umacnia

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible] Silver [illegible] Koch [illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible] anno [illegible] de/t[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] MB [illegible]

ONLINE
[illegible]

Pod względem grafiki czy sposobu rozgrywki nic się nie zmieniło, a całość nadal prezentuje się ładnie. Klątwa Smoka jest dość typowym mission packiem, ale widać, że autorzy przyłożyli się do swego zadania. Przede wszystkim dali graczom to, czego bardzo brakowało w podstawce – spójną i wciągającą fabułę, która ciągnie się przez 11 misji.

W trakcie jej trwania poznamy historię pewnego artefaktu zwanego Smoczym Okiem. Na jego poszukiwania wyrusza niejaki Finn Hallqvist, który prosi naszego bohatera o pomoc. Mamy wspierać go w założeniu sprawnie działającej osady oraz samych poszukiwaniach. Później stanie się jeszcze ciekawiej, nie zabraknie nagłych zwrotów akcji, pojawienia się emisariuszy samego cesarza Chin, niebezpiecznych przygód, walk z piratami, eksploracji terenów, handlu z napotkanymi plemionami, oraz oczywiście wytwarzania licznych dóbr. Trzeba przyznać, że wzbogacona o element przygodowy rozgrywka w Anno 1701: Klątwa Smoka okazuje się dużo bardziej pasjonująca niż



ta z podstawki. Dodatek zawiera również kilka nowych zleceń wolnego kupca (starzy gracze będą wiedzieli, o co chodzi). Wśród nich znajdziemy m.in. awarię – należy odnaleźć, a następnie pomóc naprawić statek na otwartym morzu, potem zaś dostarczyć go do właściciela. Inne zadanie to eskorta. Chodzi o to, że na niebezpiecznych wodach należy zapewnić ochronę kupieckiemu statkowi, a później zabrać specjalny glejt, potwierdzający ukończenie misji. Zresztą inne zadania w kampanii są równie ciekawe. Już w pierwszej misji, dla przykładu: poszukując artefaktu, musimy jednocześnie unikać rozszalałego sztormu, niszczącego naszą łajbę. W takich warunkach poszukiwania stają się wręcz niemożliwe. Można natomiast odnaleźć niewielką wyspę, na której złożymy ofiarę azteckim bogom, aby uspokoili żywioły. Tego typu rozwiązania spotykamy w zabawie na każdym kroku i urozmaicają one rozgrywkę. Autorzy dorzucili też dodatkową katastrofę. Jej przyczynę stanowi meteor o potężnej sile rażenia. Po uderzeniu w ziemię w zasadzie większa część osady domaga się odbudowy. Dodatek to oczywiście trochę nowych budynków (głównie dekoracyjnych), zupełnie nowi bohaterowie niezależni, spotykani w czasie przygody, jak również – ostatnie, ale nie mniej ważne – edytor. Dzięki niemu możemy stworzyć własne, unikatowe mapy z pomocą wirtualnego doradcy lub w pełni samodzielnie. Wybieramy takie szczegóły, jak: wielkość świata, poziom trudności, dostępne frakcje, rywale, siła pirackiej floty, początkowa zasobność skarbca, warunki zwycięstwa, a także wiele innych parametrów. Edytor obsługuje się w niezwykle prosty sposób, a przy jego pomocy da się wykreować wiele uroczych zakątków. Reasumując, Anno 1701: Klątwa Smoka to udany dodatek dla tych, którzy na wszelkie sposoby ukończyli już podstawkę. Na pytanie, czy warto się nim zainteresować, odpowiadamy – zdecydowanie tak. ■ **MASTERMIND**



DETALE

- 11 nowych misji
- [illegible]
- [illegible] typy nowych [illegible] od [illegible]
- 1 nowa [illegible]
- [illegible]

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Kampania, nowi przeciwnicy, misje i trochę budowli
− Poza kampanią zmiany nie są zbyt duże...

GRAFIKA
+ Stare ładne Anno 1701
− Brak jakichś większych usprawnień

DŹWIĘK
+ Znakomita muzyka w wykonaniu orkiestry, świetne głosy
− Brak

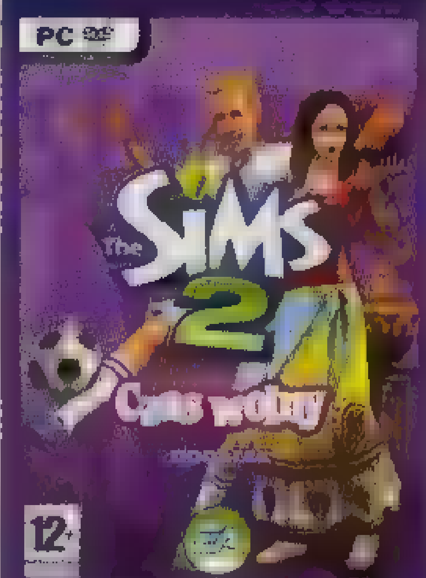
ŻYWOTNOŚĆ
+ Edytor misji, dość długa kampania
− To jednak tylko dodatek...

OGÓLNIE [illegible] nany [illegible]. Ma [illegible] atutów i dostarcza [illegible] frajdy, ale [illegible] jest [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
EA Polska

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible] zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 1,3 GHz, [illegible] MB [illegible], karta [illegible] 64 MB, The [illegible] 2

ONLINE
Nie

DETALE

- 5 [illegible]
- 1 nowa dzielnica
- 10 [illegible]

THE SIMS 2: CZAS WOLNY

Jeśli macie chwilę, możecie sprawdzić, jak Simy spędzają wolny czas

To już siódmy dodatek (nie licząc rozszerzeń z nowymi obiektami) do The Sims 2. Teoretycznie nie wprowadza wielu zmian, ale po bliższym przyjrzeniu się zauważyłem, że twórcy starali się przełamać monotonię gry nowymi rozwiązaniami.

BEZ HOBBY ANI RUSZ

W niniejszym dodatku każdy Sim został zaopatrzony we wskaźnik entuzjazmu wobec hobby. Tych jest w sumie 10: muzyka i taniec, gry, majsterkowanie, sport, fitness, natura, film i literatura, kulinaria, sztuka i rzemiosło oraz nauka. Do jednego z nich nasz podopieczny ma wrodzony talent. Sim sam poinformuje nas o swoich zainteresowaniach podczas wykonywania prostych codziennych czynności jak np. gotowanie. Gdy już zdecydujemy się na posiadanie hobby, trzeba zacząć je rozwijać. Możemy o nim rozmawiać z innymi osobami, zdobywać wiedzę z książek, Internetu, pisać bloga, eksperymentować i ogólnie poświęcać owemu zajęciu sporo czasu. Jeśli będziemy się starać, w końcu trafimy do klubu zrzeszającego miłośników danej kwestii. Koncepcja niezła, niestety większość rzeczy, jakie tam znajdziemy, można robić w domu po dokonaniu odpowiednich zakupów. Na korzyść klubów przemawiają opcje rywalizacji oraz dzielenia się wiedzą z innymi osobami. Niestety, to pierwsze dotyczy tylko miłośników gier, kulinariów oraz tańca i muzyki. Co więcej, Simy mogą tak bardzo poświęcić się hobby, że podczas jego uprawiania zaczną wpadać w trans, zapominając o świecie dookoła. Na plus zainteresowań przemawia również to, iż są one dostępne niezależnie od wieku, a sporo z nich pozwala tworzyć nowe obiekty, na których da się nawet całkiem nieźle zarobić, choć, moim zdaniem, ta opcja powinna być zdecydowanie bardziej rozbudowana. Z nowości warto wymienić jeszcze pięć dodatkowych ścieżek kariery oraz kolejną dzielnicę. W Dolinie Niezbędnej, bo o niej mowa, Simy mogą rozwijać swoje hobby – np.: w Muzeum Sztuki Głównie Współczesnej lub Parku Sportowym „Iskra". Zmienił się także system aspiracji. Specjalny pasek pokazuje, jak Sim ocenia całokształt swojego życia. Nowym pomysłem są drugorzędne aspiracje życiowe. Za wypełnianie tych celów dostajemy specjalne punkty. Można je potem wydać na zakup wartościowych bonusów, uatrakcyjniających życie naszego podopiecznego. The Sims 2: Czas wolny to solidny dodatek i fani gry mogą śmiało w niego zainwestować. Z kolei osobom nieznającym jeszcze Simów radzę sięgnąć na początek po The Sims: Historie z bezludnej wyspy. ■ PAMP





Simy potrafią toczyć bardzo żywiołowe [illegible] temat swoich nowych zainteresowań

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Rozwijanie hobby, aspiracje życiowe
- ⊖ Niektóre z nowych parceli są strasznie ubogie

GRAFIKA
- ⊕ Wydaje się, że twórcy podrasowali odrobinę grafikę
- ⊖ Wciąż zdarzają się błędy graficzne

DŹWIĘK
- ⊕ Możliwość umilenia sobie gry piosenkami mp3
- ⊖ Średnia oprawa audio

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wystarczy na kilka dni zabawy
- ⊖ Pamiętajcie, że to tylko dodatek, a nie samodzielna gra

[illegible]: Dla mnie bez większych rewe[illegible], ale ten całkiem przyzwoity [illegible] z [illegible] graczy



PREMIERA POLSKA

INFO



DYSTRYBUCJA
EA Polska
PRODUCENT
EA
WYDAWCA
EA
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible] q [illegible] com
WYMAGANIA
[illegible] Vista), 512 [illegible] RAM, karta [illegible] C&C 3
ONLINE
Tak

DETALE
- 3 frakcje w każdej ze stron konfliktu
- 13 misji w kampanii
- 3 jednostki epickie

COMMAND & CONQUER 3: GNIEW KANE'A



To dodatek bardzo nietypowy – zarówno z punktu widzenia gracza, jak i obserwatora polityki wydawniczej EA

Rozszerzenia do gier tworzone są według pewnych standardów znanych wszystkim graczom i graczkom. Gniew Kane'a nijak do owych standardów nie przylega. Nowy tryb rozgrywki, ilość dodanych elementów oraz nieszablonowe podejście do scenariusza w kampanii powodują, iż ma się wrażenie kontaktu z osobną produkcją. Nawet folder instalacyjny jest odrębny dla „podstawki" i dodatku. Wszystko wyglądałoby jeszcze piękniej, gdyby EA nie postanowiło iść w zaparte. Otóż uparli się nazywać Gniew Kane'a jedynie dodatkiem i koniec. A to oznacza konieczność posiadania C&C 3: Wojny o tyberium (nie to, żeby tamta gra była nieudana, bynajmniej), ale żadnych logicznych powodów ku temu nie widać...



IMIĘ TWOJE LEGION

Kampania, jak zostało powiedziane, jest od strony założeń fabularnych mocno nieszablonowa. Zwykle w takich wypadkach opowiada się dodatkowy rozdział historii przedstawionej w „podstawce". Twórcy Gniewu Kane'a postawili jednakże na inne rozwiązanie. Otóż mamy do czynienia z 13-toma misjami, które rozgrywają się na przestrzeni całych dekad, spinając ze sobą wydarzenia z końcówki C&C Tiberian Sun: Firestorm z tym, co poznaliśmy podczas zabawy z Wojnami o tyberium, i swoistym epilogiem, a raczej furtką fabularną do nowej części.

Tym razem nie jesteśmy anonimowym dowódcą jednej ze stron konfliktu. Cały czas wcielamy się w Legion, sztuczną inteligencję stworzoną przez Kane'a. W ten sposób zostają przed nami odkryte kulisy rozmaitych wydarzeń z historii cyklu tyberiańskiego. Dowiadujemy się, jak Bractwo Nod budowało w ukryciu swą potęgę po rozpadzie podczas Drugiej Wojny o Tyberium i dlaczego Redmond Boyle jako jedyny oficjel GDI nie trafił na pokład „Filadelfii" w momencie jej zniszczenia. Wykonujemy złożone, obliczone na dekady plany Kane'a i obserwujemy zakulisowe rozgrywki jego podkomendnych. Najważniejszy element, łączący fabułę, stanowi dążenie do zespolenia Legionu z Tacitusem – tu warto zaznaczyć, iż nie wszystkie związane z tym wątki spodobają się ortodoksyjnym fanom serii. Filmowe wstawki trzymają poziom, choć szkoda, że jest to poziom C&C3, a nie Tiberian Sun... Pojawiają się w nich nowe twarze: charyzmatyczny przywódca Czarnej Ręki, Marcius (Carl Lumbly, kolejna osoba z ekipy aktorskiej „Battlestar Galactica"), i ambitna, nieufna przeorysza Alexa Kovacs (Natasha Henstridge, znana głównie z cyklu filmowego „Gatunek").

Ogólnie rzecz ujmując, misje są rozbudowane i ciekawe. Zwykle składają się z kilku kolejnych elementów, w których dowodzimy na różnym poziomie taktycznym – a to grupą rozpoznawczą, a to znowu głównymi siłami uderzeniowymi. Nie zmienia to faktu, iż zabawy w kampanię nie starczy na długo: 13 misji po – około – pół godziny gry każda. Skromnie, ale za to dynamicznie i bez chwili nudy.

„NOWY TRYB ROZGRYWKI, ILOŚĆ DODANYCH ELEMENTÓW ORAZ NIESZABLONOWE PODEJŚCIE DO SCENARIUSZA"

JEDNA WIZJA, JEDEN CEL

Ciekawym zabiegiem okazuje się stworzenie trzech osobnych frakcji wewnątrz każdej ze stron konfliktu. Każda z nich posiada własne



wariacje rozwoju, specyficzne jednostki i swoistą doktrynę militarną, determinowaną przez dobór sił i specjalnych zdolności. Razem wzięte, daje nam to w sumie dziewięć grywalnych frakcji, czyli spore ożywienie dla trybu multiplayer.

Wszystkie strony konfliktu otrzymały spory pakiet nowych jednostek, ulepszeń, budynków i specjalnych zdolności. Pod tym względem jest to jedno z najlepszych rozszerzeń w ostatnim czasie. Najbardziej widowiskowym z dodanych składników okazują się jednostki epickie – potężne machiny, limitowane do jednej sztuki w armii, zdolne skutecznie przechylić szalę zwycięstwa, wymagające jednak wsparcia innych wojsk.

POKÓJ POPRZEZ SIŁĘ

Tym, co najbardziej zaskakuje w Gniewie Kane'a, jest tryb rozgrywki nazwany podbojem globalnym. To nic innego jak poziom strategiczny obejmujący całą Ziemię, w którym każdą z bitew możemy rozegrać na poziomie taktycznym lub



za pomocą automatycznego rozliczenia wyników starcia. Nie zawiera on znanych z wielu gier ograniczeń do konkretnych prowincji czy też limitu jednej armii. Po prostu zakładamy bazy mające swoje strefy kontroli (często konkurujące ze sobą) i tworzymy dowolną liczbę grup uderzeniowych. Swoboda w podboju globalnym oraz możliwości przyjmowania zróżnicowanej strategii powinny skłonić twórców nieszczęsnego Empire Earth III do popełnienia rytualnego samobójstwa.



Geniusz tego trybu rozgrywki tkwi w pozornej prostocie. Otóż mamy trzy poziomy rozwoju bazy i związaną z nimi możliwość rekrutacji coraz lepszych jednostek, dodatkowo systemy obronne i ulepszone zasilanie oraz budynki specjalne. Wznoszenie tych ostatnich prowadzi do zróżnicowania funkcjonalności obiektów, bo nie można w tym samym miejscu mieć ich dwóch na raz. Werbując grupy uderzeniowe, możemy zdać się na pregenerowane propozycje bądź sami decydujemy, z zestawu której frakcji korzystamy i jakie jednostki dobieramy. Od siły takowej grupy zależy jej cena, a nasze zapasy tyberium nie są przecież niewyczerpane...

Niewielki minus stanowi to, że swoboda oznacza możliwości manipulacji. Grając Scrinami, łatwo jest stworzyć grupę uderzeniową, która w automatycznym rozliczeniu walki niszczy bez strat wszystkie siły komputerowych przeciwników... Lecz może doczekamy się jakichś poprawek. Tak czy inaczej, już dla samego trybu podboju globalnego warto kupić ten dodatek. Tak samo jak dla wciągającej kampanii. Tak samo jak dla frakcji wewnątrz stron konfliktu... ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Tryb podboju globalnego
- ⊖ Nie stwierdzono

GRAFIKA
- ⊕ Udane projekty jednostek
- ⊖ Od dawna istnieją lepsze graficznie gry RTS

DŹWIĘK
- ⊕ Rewelacyjna, dynamiczna muzyka
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Podział [illegible] frakcje w ramach stron konfliktu
- ⊖ Nie stwierdzono

[illegible] gra, [illegible] niż samo [illegible] 3, ale dla EA żółta kartka za konieczność posiadania Wojer[illegible] tyberium...

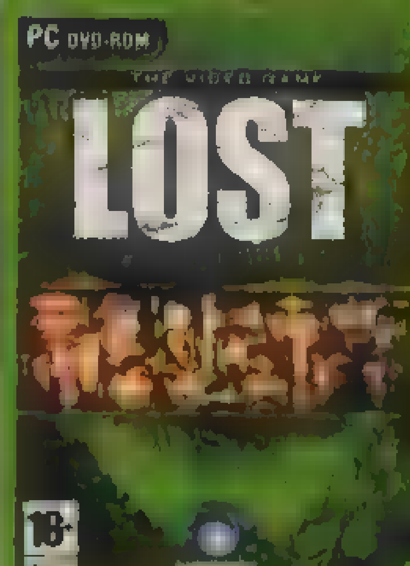


PREMIERA JUŻ JEST

DETALE

[illegible]

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA [illegible]
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] GHz [illegible] GB [illegible] karta [illegible] 128 MB

ONLINE
[illegible]

LOST: ZAGUBIENI

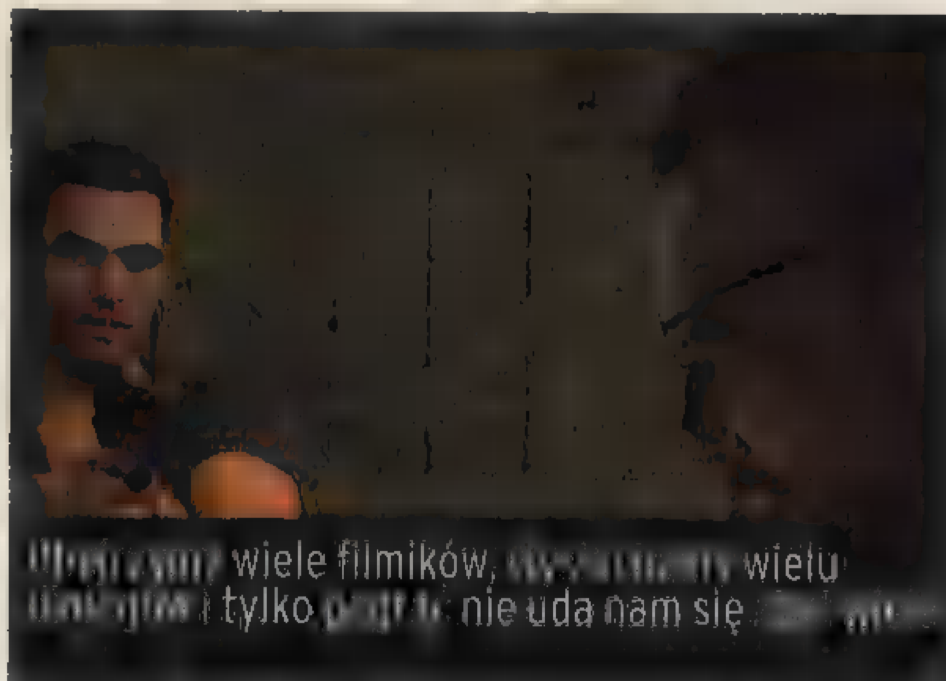
Lista hitów, które stworzyli programiści Ubisoft Studios, jest naprawdę dłuuuga. Lecz nawet oni nie poradzili sobie z klątwą egranizacji...

Z nieznanych powodów zrobienie dobrej gry na podstawie filmu graniczy z cudem. Jak się okazuje, dotyczy to także tytułów powstających na kanwie seriali. Skoro nie poradzili sobie twórcy tak grywalnych serii, jak: Prince of Persia, Splinter Cell, Rainbow Six i Rayman, to kto podoła temu wyzwaniu?

ZAGUBIENI I ZANUDZENI

Lost: Zagubieni, gra oparta na motywach jednego z najpopularniejszych seriali ostatnich lat, została podzielona na siedem epizodów. Na początku każdego z nich pojawia się czołówka znana z telewizji, która również kończy odcinek. Zaczynając następny, słyszymy „previously on Lost" i mamy okazję zobaczyć, co dotychczas się wydarzyło. Niezły pomysł, podobnie jak i sama konstrukcja fabuły. W grze wcielamy się w cierpiącego na amnezję fotografa, który próbuje dowiedzieć się, dlaczego jeden ze współpasażerów lotu 815 dybie na jego życie. Utraconą pamięć będziemy stopniowo odzyskiwać dzięki serii przebłysków wspomnień. Podczas tych flashbacków musimy uważnie obserwować, co dzieje się dookoła, by uchwycić na zdjęciu rzecz lub sytuację, która pomoże bohaterowi przypomnieć sobie coś z przeszłości.





[illegible] wiele filmików, [illegible] wielu [illegible] i tylko [illegible] nie uda nam się [illegible]

A czym poza tym zajmiemy się na tajemniczej wyspie? Spotkamy większość postaci z serialu i odwiedzimy znane z telewizji miejsca. Niestety, recenzowany tytuł trudno polecić komukolwiek, nawet zagorzałym fanom „Lost". Pomijając fakt, że rozgrywka jest bardzo krótka, jej największą wadę stanowi brak jakiejkolwiek akcji. Wszystko zostało tu uproszczone – począwszy od dialogów, poprzez elementy eksploracji sztucznie ograniczanych do minimum lokacji, na zagadkach kończąc. Tych ostatnich mamy dwa rodzaje – zabawę w regulowanie napięcia prądu oraz prościutkie pytania z testów badających współczynnik IQ. Z kolei momentów akcji w całej grze występuje aż CZTERY! Dwa, gdy musimy uciekać, i dwa, gdy możemy wyjąć na chwilę pistolet z ekwipunku, a nawet z niego strzelić. W międzyczasie czeka nas frustrująca bieganina po dżungli i zabawa w kotka i myszkę z czarnym dymem, a także błądzenie po omacku w dwóch jaskiniach. Pasjonujące, prawda? Nie wiem, czemu twórcy wypuścili tak krótki i niedopracowany tytuł. Zastanawiam się tylko, dlaczego reklamują jako grę akcji coś, czemu bliżej do serialu z domieszką interaktywnych scen niż do pełnowartościowej gry komputerowej? ■ **PAMP**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Fabuła ma klimat serialu, bohaterowie znani z telewizji
- Pozbawiona akcji, przegadana, momentami frustrująca

GRAFIKA
- Bardzo ładna i dopieszczona graficznie wyspa
- Modele nie zostały tak dobrze dopracowane jak lokacje

DŹWIĘK
- Klimatyczna i niepokojąca muzyka z serialu
- Lektorzy nie przyłożyli się zbytnio do czytania dialogów

ŻYWOTNOŚĆ
- Brak
- Przejdziesz ją w ok. siedem godzin

OGÓLNIE Krótka i [illegible] jąca zabawa. Dałem [illegible] gwiazdki więcej [illegible]



GRA KOMPUTEROWA

LOST ZAGUBIENI

KONKURS



Zadanie:
Który sezon serialu LOST: ZAGUBIENI możemy obecnie oglądać w TV?

Do wygrania:
15 sztuk gry LOST: ZAGUBIENI!



www.zagubiony.com
www.lostgame.com

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT®

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



PREMIERA JUŻ JEST



THE SIMS: HISTORIE Z BEZLUDNEJ WYSPY

Trzecia część cyklu The Sims Historie jest najlepsza ze wszystkich. Jak widać, panów z Maxis wciąż stać na zrobienie czegoś oryginalnego

INFO



[illegible]

PRODUCENT
Maxis

[illegible]
[illegible] Arts

[illegible]

[illegible]
99,90 zł

INTERNET
[illegible]

[illegible]
[illegible] MB
[illegible]

ONLINE
[illegible]

DETALE

- 23 [illegible]
- 2 [illegible]
- 2 [illegible]

Stworzone z myślą o laptopach, samodzielne (nie wymagające podstawki) gry z Simami stają się coraz lepsze. Tym razem wcielamy się w rozbitka, który przeżył katastrofę statku i trafił na tropikalną wyspę.

ZAGUBIENI POZA ŚWIATEM

W historiach z bezludnej wyspy główną rolę odgrywa marynarz albo dziennikarka. Napisałem „albo", gdyż w przeciwieństwie do wcześniejszych odsłon nie ma tu dwóch różnych fabuł. Dostajemy tylko jedną historię, ale za to dwa razy dłuższą od poprzednich (23 rozdziały zamiast 2x12). Dlatego wybór postaci nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę. Obie trafiają do nieznanego miejsca i muszą jakoś przetrwać. Oczywiście szybko okazuje się, że na tytułowej bezludnej wyspie wcale nie jesteśmy sami. Twórcom udało się stworzyć całkiem niezłą opowieść, w którą wpletli motywy zaczerpnięte między innymi z Cast Away – Poza światem, serialu „Lost – Zagubieni", a nawet z filmów o Indianie Jonesie. Na lepsze zmienił się też sposób prowadzenia narracji. Podsumowania rozdziałów zastąpiły obszerne wpisy do dziennika, pomagające bardziej wczuć się w fabułę. Urozmaicono również zadania, które musimy wykonywać. Tu spore pole do popisu dała ekstremalna sytuacja, w jakiej znalazł się główny bohater lub bohaterka. Szkoda, że przy okazji nie podniesiono poziomu trudności banalnych questów, co wyszłoby grze tylko na dobre.

IDZIEMY DO PRACY

Praca zawsze była bardzo ważną częścią życia Simów. Nie zmienił tego nawet przymusowy pobyt na tropikalnej wyspie. W najnowszej odsłonie zegar zastąpiły ikony dnia i nocy, a zamiast pieniędzy pojawiły się punkty jedzenia oraz zapasów. Pierwsze pozwalają naszej postaci przeżyć, drugie są potrzebne do budowania mebli i akcesoriów. W trybie kupowania znajdziemy rzeczy znane z wcześniejszych gier. Z tym, że teraz są one w wersji survivalowej, to znaczy: stworzone z dostępnych na wyspie materiałów. Możemy np. nabyć kamienny zlew albo drewnianą wannę. Jak zdobywamy zasoby? Idąc do pracy. Na początku zabawy należy zdecydować się na jedną z trzech ścieżek kariery. Wybór między łowcą, zbieraczem i wytwórcą ma wpływ na to, w jakich proporcjach będziemy codziennie zdobywać punkty jedzenia oraz zapasów. W ich pomnażaniu pomogą adoptowane i tresowane orangutany. Jak widać, zwierzątka z ostatniej odsłony przypadły graczom do gustu. I dobrze, bo to dodatkowe urozmaicenie rozgrywki. Kolejną nowość stanowi mapa pozwalająca teleportować się do dowolnego miejsca na wyspie. Jedynym minusem tego rozwiązania okazuje się zbyt długi czas wczytywania się kolejnych lokacji, nawet na komputerze lepszym od zalecanej konfiguracji. W trakcie przechodzenia trybu fabularnego odblokujemy rzeczy potrzebne w swobodnej grze. Możemy w niej wykreować własną rodzinę i osiedlić ją na wyspie Wanmami, na której znajdziemy wszystkie miejsca niezbędne do życia – targ, park, a nawet nocny klub „Rozbujane palmy".

Lecz ta zabawa nie różni się już niczym od rozgrywki w The Sims 2. Czas na końcowy werdykt. Dzięki dobremu pomysłowi twórcom udało się stworzyć grę podobną do poprzednich, a jednocześnie inną, lepszą i fajniejszą. Podjęte próby wyłamania się z monotonnej konwencji przygód Simów oceniam pozytywnie – to krok w dobrą stronę. Choć moim zdaniem za mały. Albowiem pomimo tych kilku udanych zmian to wciąż te same stare dobre „Simsy". Jeśli nie zetknęliście się jeszcze z flagowym tytułem Maxis, możecie spróbować, czy taka rozrywka przypadnie wam do gustu. ■ PAMP

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Mapa, kilka nowości, życie w survivalowej wersji
- Brak kompatybilności z The Sims 2

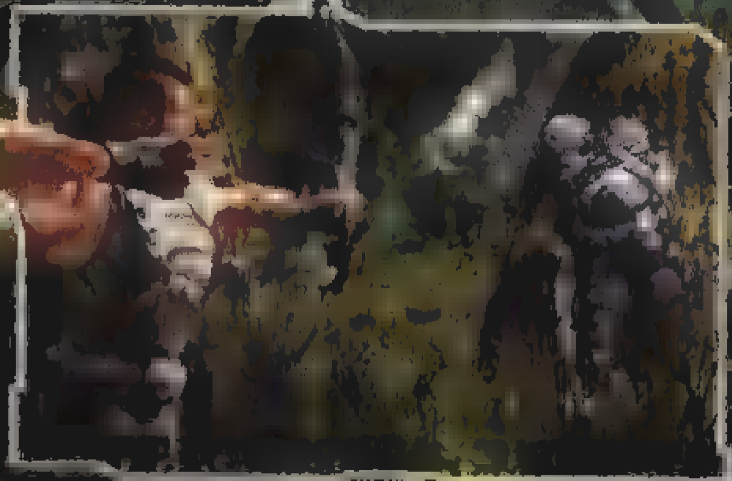
GRAFIKA
- Efekty wody i zmian pogodowych
- Engine graficzny sprzed czterech lat

DŹWIĘK
- Morskie fale, muzyka w tle
- Ogólnie dość uboga oprawa dźwiękowa

ŻYWOTNOŚĆ
- Zmiany zachęcają do dłuższego posiedzenia przy grze
- Historię można ukończyć w siedem godzin

OGÓLNIE Zamiast [illegible] drobna [illegible] czterech lat schematu









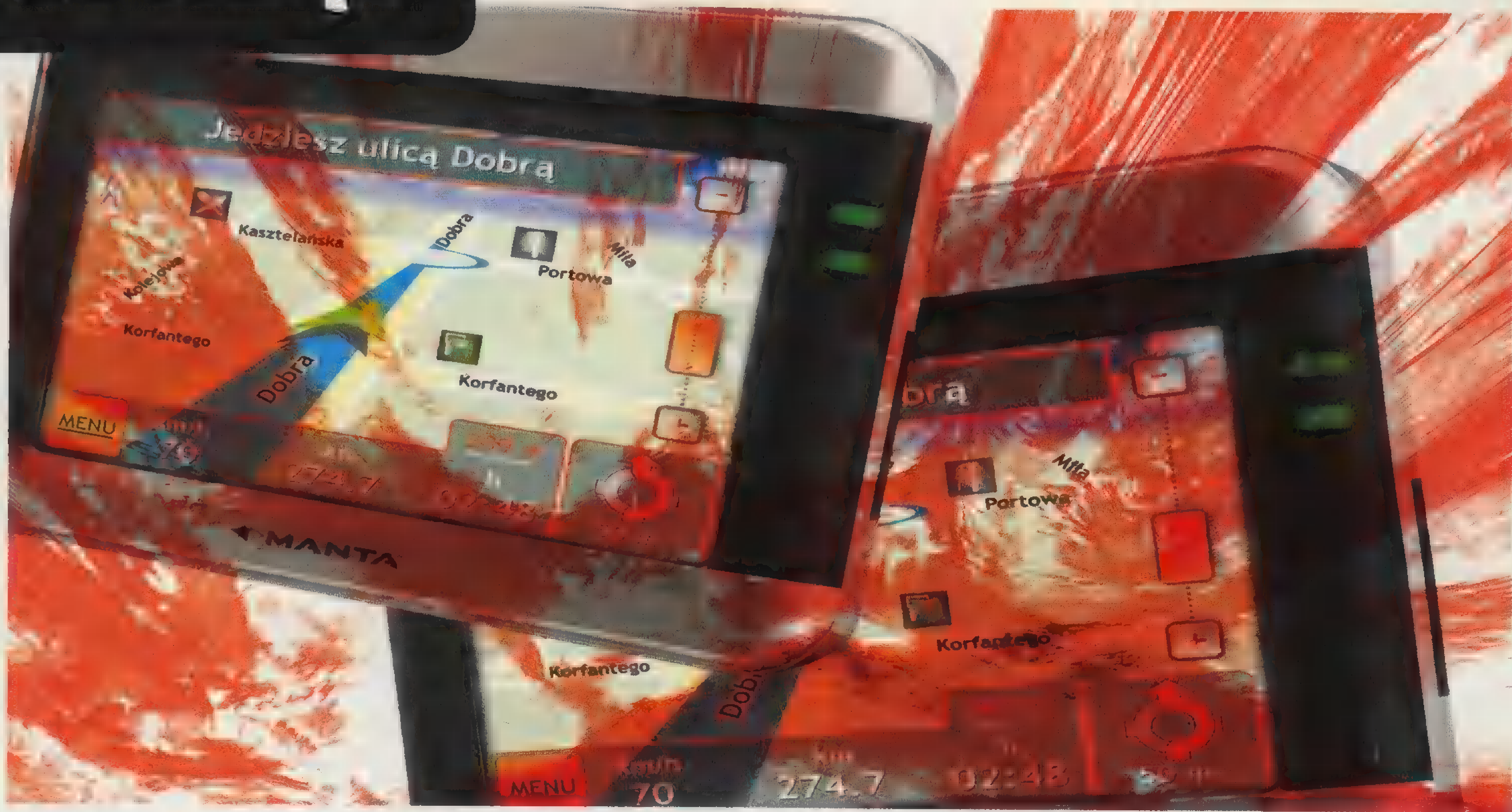









Nadszedł czas łowów!
TUROK
www.turok.com
18+
PC DVD ROM
XBOX 360
PL
eska



NOWOŚCI MANTY

Systemy nawigacji samochodowej GPS

GPS-410 EASY RIDER

www.manta.com.pl

Systemy nawigacji samochodowej GPS cieszą się coraz większym powodzeniem ze względu na systematycznie obniżane ceny tych gadżetów. Tym razem chcieliśmy przedstawić dwa takie cacka. Kupując GPS-410 EASY RIDER, dostaniecie urządzenie o dużym, mającym aż 4,3 cala, ekranie dotykowym. W pudełku znajdziecie również przewód USB, pozwalający podłączyć nawigator do komputera, ładowarkę samochodową, uchwyt na przyssawkę (do szyby auta) i etui. W urządzenie wgrana została kompletna mapa Polski, na którą składa się imponujący zbiór ponad 1,7 miliona punktów adresowych, 1 260 szczegółowych planów miast i miejscowości z nazwami ulic oraz numerami budynków, 305 386 kilometrów dróg (umożliwiających dotarcie do każdej miejscowości w Polsce) i 118 815 obiektów użyteczności publicznej, takich jak: hotele, restauracje, stacje benzynowe, bankomaty, szpitale, warsztaty samochodowe. GPS-410 EASY RIDER nie tylko odnajdzie miejsca i rzeczy potrzebne w podróży, ale również wytyczy najlepszą trasę do wybranego punktu. Dzięki wbudowanej opcji komunikatów głosowych – informujących, jak należy jechać – da się przebyć całą trasę bez konieczności patrzenia na ekran i odrywania wzroku od drogi. Warto dodać, że możliwości tego cacka nie kończą się na GPS. Umieszczono tu również odtwarzacze muzyki i filmów oraz przeglądarkę zdjęć. A i to nie wszystko, bo GPS-410 EASY RIDER może służyć także za kieszonkowy komputer wykorzystujący system Windows CE 5.0., na którym jesteśmy w stanie zainstalować całą masę gier i programów.



Główne cechy

Procesor Centrality's Atlas II 400 MHz • Wyświetlacz TFT 4,3" • Wbudowana ceramiczna antena • Automatyczna kontrola głośności • Pamięć ROM 256 MB / RAM 64 MB • Wbudowany Akumulator 1300 mAH li-poly • Mapa MapaMap Easy 3D • Czytnik kart SD/MMC • Wbudowany głośnik • Odtwarzanie plików MP3 i AVI • W zestawie: kabel USB, ładowarka samochodowa, uchwyt do samochodu • Wymiary: 98,5x86,5x24mm • Gwarancja: 2 lata

GPS-420 EASY RIDER

www.manta.com.pl

GPS-420 EASY RIDER to drugi z najnowszych systemów nawigacji samochodowych, jakie właśnie wypuściła na rynek Manta. Zapewne domyślacie się, iż oba urządzenia spełniają tę samą funkcję i mają bardzo zbliżone parametry, zaś w obu pudełkach znajdziemy te same dodatki, składające się na cały zestaw. Na czym więc polegają różnice? Przede wszystkim dotyczą wyglądu. Kształt oraz kolor pozwalają rozróżnić bratnie modele. W przypadku GPS-420 EASY RIDER dominuje srebrna barwa z domieszką czerni wokół 4,3-calowego wyświetlacza. Co ważne, niniejszy nawigator satelitarny posiada antyodblaskowy wyświetlacz dotykowy. Oprócz tego prezentowany model wyposażono w funkcję podświetlania. Dzięki niej można dostosować jasność obrazu do pory, w jakiej prowadzimy samochód. Okaże się to szczególnie przydatne podczas jazdy nocnej. Co się tyczy mapy, mamy tu pełną mapę Polski w programie MapaMap 3.0. Po szczegóły na temat jej parametrów odsyłamy do pierwszego tekstu. GPS-420 EASY RIDER to także palmtop lub – jeśli ktoś woli drugą nazwę – urządzenie PDA (Personal Digital Assistant), wykorzystujące system Windows CE 5.0. Jeżeli od jakiegoś czasu zastanawialiście się nad zakupem systemu nawigacji samochodowej, teraz macie ku temu świetną okazję. Oba przedstawiane tu modele Manty wyróżniają się dużymi, czytelnymi wyświetlaczami, zamkniętymi w trwałej obudowie, są łatwe w obsłudze, nie zawieszają się i kuszą przystępną ceną. Warto wydać te kilkaset złotych, by znacząco podnieść komfort jazdy samochodem.



Główne cechy

Procesor Centrality's Atlas II 400 MHz • Wyświetlacz antyodblaskowy TFT 4,3" • Wbudowana ceramiczna antena • Automatyczna kontrola głośności • Pamięć: 256 MB • Wbudowany Akumulator 1300 mAH li-poly • Mapa: MapaMap Easy 3D • Czytnik kart SD/MMC • Podświetlanie Dzień/Noc/Automatyczne • W zestawie: kabel USB, ładowarka samochodowa, uchwyt do samochodu, etui • Wymiary: 98,5x86,5x24mm • Gwarancja: 2 lata

KONKURS FILMOWY

ZOBACZ JAK ODRADZA SIĘ ZŁO

www.poramroku.vision.pl

NATALIA RYBICKA · JAN WIECZORKOWSKI · KAROLINA GORCZYCA · JAKUB WESOŁOWSKI · KATARZYNA MACIĄG

PORA MROKU

W KINACH OD 18 KWIETNIA



Idź do kina na film „Pora mroku" i odpowiedz na pytanie:

W jakim kraju rozgrywa się pierwsza scena w filmie „Pora mroku"?

Wygraj fantastyczne nagrody: 5 odtwarzaczy mp3 i 5 odtwarzaczy dvd

Odpowiedzi prosimy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych, do momentu ukazania się kolejnego numeru pisma, na adres redakcji; GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa





NOWOŚCI FIRMY KODA

Stacje dokujące do iPodów

KODA IP-200
www.koda.pl

W bardzo wielu sklepach na pytanie o porządne głośniki do kina domowego lub komputera można usłyszeć odpowiedź: „Koda". Amerykańska firma stała się wiodącym producentem zestawów głośnikowych w Ameryce Północnej. Ostatnimi czasy Koda zainteresowała się najchętniej kupowanym ■ świecie odtwarzaczem mp3, i tak powstały trzy różne stacje dokujące do iPoda. Koda IP-200 jest kompatybilna ze wszystkimi modelami dziecka Apple, które posiadają wyjścia dokujące. Prezentowane urządzenie zostało wyposażone we wzmacniacz klasy T, dwa głośniki o mocy 15 W z ekranowaniem magnetycznym oraz ładowarkę do iPoda. Dzięki temu słuchając muzyki, równocześnie ładujemy odtwarzacz. I na zakończenie ważna informacja: stacja Koda IP-200 może być obsługiwana ■ odległość za pomocą pilota.

Główne cechy
Moc: 2x15 W • Wejście audio • Głośniki ekranowane magnetycznie • Pilot • Wbudowana ładowarka • Stosunek S/N • 80dB • Pobór mocy: 40 W • Średnia impedancja: 4 Ω • Wymiary: 12x15x31cm • Waga: 0,75 kg

KODA IP-556
www.koda.pl

Stworzona przez Kodę druga stacja dokująca do iPoda jest o 25% droższa od najprostszego modelu, ale ma za to sporo dodatkowych funkcji. Przede wszystkim posiada ekran LCD oraz wyjście i wejście video. A to nie wszystko, bo twórcy postanowili wbudować w Kodę IP-556 tuner FM pozwalający na sluchanie radia, a także dodać funkcję budzika. Tak więc możemy zostać obudzeni przez radio lub zaprogramowaną muzykę z iPoda. Oczywiście prezentowane urządzenie to równocześnie ładowarka dla zadokowanego odtwarzacz■ (jest kompatybilne ze wszystkimi modelami). Oprócz tego Koda IP-556 dysponuje gniazdem USB i – jak poprzednik – może być obsługiwana pilotem. Lecz jest jeden szkopuł. Głośniki, mają po 5 W mocy.

Główne cechy
Moc: 2x5 W • Wbudowany tuner FM • Ekran LCD • Wejście audio I video • Wyjście audio i video • Pilot • Gniazdo USB • Funkcja alarmu • Wbudowana ładowarka • Stosunek S/N • 70dB • Pobór mocy: 15 W • Średnia impedancja: 8 Ω • Wymiary: 25x14x12cm • Waga: 1,2 kg

KODA IP-628
www.koda.pl

Każdy, kto – uradowany możliwościami przedstawionej wyżej stacji dokującej – poczuł niedosyt, przeczytawszy o mocy głośników, powinien zainteresować się ostatnim z prezentowanych urządzeń. Klasyczny, minimalistyczny design upodabnia Kodę IP-628 do budzika z radiem. I takie funkcje to cacko także posiada, co w połączeniu z możliwością kontrolowania go pilotem czyni z całości bardzo atrakcyjny gadżet. Również tutaj znajdziemy ekran LCD oraz wyjście i wejście video. Do Kody IP-628 można podłączyć każdego iPoda z wyjściem dokującym. A co z mocą głośników? Opisywany model zawiera dwa głośniki o sile 10 W każdy. Jednak za ową moc musimy nieco więcej zapłacić, albowiem Koda IP-628 to najdroższa ze wszystkich stacji dokujących, jakie stworzyła amerykańska firma.

Główne cechy
Moc: 2x10 W • Wbudowany tuner^{FM} • Ekran LCD • Wejście audio i video • Wyjście audio i video • Pilot • Funkcja alarmu • Wbudowana ładowarka • Stosunek S/N • 80dB • Pobór mocy: 45 W • Średnia impedancja: 6 Ω • Wymiary: 8x20x30cm • Waga: 1,5 kg

WARHAMMER 40,000™

DAWN OF WAR SOULSTORM

KONKURS



Zadanie:

Jakie nowe strony konfliktu wprowadza dodatek SOULSTORM?

Do wygrania:

Gry WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - SOULSTORM!

http://www.gram.pl/soulstorm

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CD PROJEKT®

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
Avatar
WYDAWCA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
CENA
[illegible] zł
LICZBA GRACZY
[illegible]
INSTRUKCJA
[illegible]

NOC MAGÓW

Świat się kończy. Kto to słyszał, żeby w grę planszową grać przy zgaszonym świetle? I co najciekawsze, właśnie wtedy sprawia ona najwięcej frajdy

Zasady to zaledwie kilka linijek tekstu. Wszystko sprowadza się do tego, by wepchnąć swój kociołek do umieszczonego na środku planszy „kręgu światła". Na początku gry przykrywa go ognisko, więc dostęp doń jest utrudniony. Kociołki graczy rozstawiamy wokół ogniska, a między nimi umieszczamy drewniane elementy symbolizujące drzewa i kamienie.

Specjalnym pionem poruszamy się tak, by nasz kociołek znalazł się w kręgu światła. Niestety, w tym czasie przesuwają się także „drzewa" i „kamienie". Cała zabawa polega na tym, że jeśli cokolwiek spadnie z planszy, kończy się nasz ruch i do działania przystępuje kolejna osoba.

Wszystko wydaje się proste i nieskomplikowane, lecz gdy zgasimy światło, jedynymi wyraźnymi elementami są kociołki, piony, ognisko i „krąg światła". Całej reszty praktycznie nie widać. I spróbujcie teraz tak się poruszać, żeby nic nie zrzucić!

Jeżeli chodzi o wykonanie, to osobiście nie mam zastrzeżeń. Solidna plansza i drewniane żetony posłużą nam długo. Co prawda nie powalają na kolana, ale bardzo dobrze spełniają swoje zadanie. Leniwi będą narzekać, że muszą przykleić do kociołków fosforyzujące części, zamocować podstawkę i złożyć ognisko. Potem tylko naświetlamy fluorescencyjne elementy, gasimy światło i... gramy.

Nie sądziłem, że gra dla dzieci – bo nie oszukujmy się, głównie do nich jest ona adresowana, sprawi nam tyle frajdy. Przepychanie kociołków przy zgaszonym świetle naprawdę wciąga. My, stare konie, bawiliśmy się jak małe dzieci. I co najlepsze, obiecywaliśmy sobie, że to już ostatnia partia... by potem zacząć następną. I tak przez pół nocy.









Nie łudźmy się, że jest to gra, w którą da się grać non-stop przez pół roku. Świetnie sprawdza się natomiast jako przerywnik pomiędzy „poważniejszymi" rozgrywkami. Trudno ją traktować jako typową „party game", gdyż może ze sobą rywalizować maksymalnie czworo graczy.

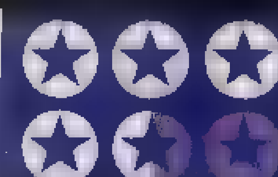
W Noc Magów można również się bawić przy świetle. Co prawda traci ona wówczas całą „magiczną" otoczkę, ale i tak oferuje całkiem niezłą rozrywkę. Gra jest praktycznie dla każdego – czy to małego dziecka, czy dziadka. Starsi gracze mogą dodatkowo wspomagać się magicznymi eliksirami i wtedy niewątpliwie odkryją nowe wymiary rywalizacji...

Niestety gra nie należy do tanich, 129 zł potrafi odstraszyć. Czy zawartość jest warta swej ceny? Nie do końca jestem przekonany. Jeśli chodzi o wrażenia płynące z rozgrywki – bezcenne. Za całą resztę zapłacisz... I tu, Drogi Graczu, decyzja zależy od Ciebie...

■ **MARSH & KONKUBINA CO.**

WERDYKT

OGÓLNIE Solidna porcja dobrej zabawy



KONKURS







Pytanie:
Kto jest twórcą gry Noc Magów?

Do wygrania:
3 sztuki gry Noc Magów!



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: **Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7.** Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black&White". Średni termin realizacji 10-18 dni. Pytania: (22) 610 21 43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. **Promocja obejmuje:** Baldur's Gate II • Black&White • Icewind Dale II • Neverwinter Night

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!! TERAZ TYLKO 10 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać kod(y) wybranego produktu np. GK0904. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA - Oficjalny Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (6 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 34 zł. Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie.

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełne gry (2): Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave



Pełne gry (2): Nina Trylogia Pacific Warriors



Pełne gry (2): Starmageddon 2 Rzeźnik



Pełne gry (3): Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation



Pełne gry (3): Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer



Pełne gry (3): Wings Of Honour Elite Heli Squad Taxi Racer N.Y.



Pełne gry (3): Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander



Pełne gry (3): WWI Battlefields Kurczę Pieczone 2 World War III: FAT



Pełne gry (3): Gore: Ultimate Soldier Magic Solitaries The Dark Legions



Pełne gry (3): GT Racers Tennins Elbow 2004 Mini Golf 2003



Pełne gry (2): Manhattan Chase Rosck Story Mini Gry



Pełne gry (2): Formula Challenge Pizza Dude Mini Gry



Pełne gry (2): Rig Racer 2 Super Driver Mini Gry i Solucja Dreamfall



Pełne gry (2): SuperTaxi Driver 2006 Airborne Hero Mini Gry



Pełne gry (3): Death Strike: Gwot Menedżer Piłkarski Turbo Mahjongg Mini gry



Pełne gry (2): Car jacker Hotwired And Gone Sky Aces Mini Gry Dodatek Demo



Pełne gry (2): Ardennes Ofensive Tank Battalion Mini Gry



Pełne gry (2): Operation Sandstorm Taxi Madness London Mini Gry



Pełne gry (2): Cloven Crania Meadow Mini Desktop Racing Mini Gry



Pełne gry (2): S.O.E Operation Avalanche Mars to Earth Mini Gry



Pełne gry (2): Chronicles of a Vampire Hunter Billy The Wizard Mini Gry